



LAPORAN TUGAS AKHIR (RI 091481)

**DESAIN INTERIOR STUDIO ADVENTUR CANON EOS 1DX
JAWA DEKONSTRUKSI STYLE DI SURABAYA**

MUHAMMAD SHOFI
NRP.3410100059

DOSEN PEMBIMBING
IR. R. ADI WARDOYO, M.MT
NIP 19541008 198003 1003

JURUSAN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2014



LAPORAN TUGAS AKHIR (RI 091481)

**INTERIOR DESIGN ADVENTURE STUDIO CANON EOS 1DX
JAVA DECONSTRUCTION STYLE IN SURABAYA**

MUHAMMAD SHOFI
NRP.3410100059

ACADEMIC ADVISOR
IR. R. ADI WARDOYO, M.MT
NIP 19541008 198003 1003

**INTERIOR DESIGN PROGRAM
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLAN
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA
2014**

LEMBAR PENGESAHAN
DESAIN INTERIOR STUDIO ADVENTURE CANON 1DX JAWA DEKONSTRUKSI
STYLE DI SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Kelulusan Tugas Akhir Desain Interior

Pada
Jurusan Desain Interior

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

Oleh :


Muhammad Shofi

NRP 3410100059

Surabaya, Juli 2014

Disetujui Oleh :

Pembimbing Tugas Akhir


IR. R. ADI WARDOYO, M.MT
NIP 19541008 198003 1003

Desain Interior Studio Adventur Canon EOS IDX Jawa Dekonstruksi Style

Di Surabaya.

¹*Muhammad Shofi, ²Adi Wardoyo*

Jurusan Desain Interior / Institut Teknologi Sepuluh Nopember

¹*E-mail : chopyskins@gmail.com*

²*E-mail: wardoyoadi@prodes.its.ac.id*

ABSTRAK

Foto merupakan salah satu media penyampaian pesan dalam bentuk visual, komunikasi visual ini diharapkan mampu menggantikan peran tulisan atau kata-kata dalam penyampaian pesanya. Canon EOS IDX merupakan kamera terbaik pada masa sekarang, dan diterapkan pada studio ini untuk menambah gaya tarik konsumen, juga menambahkan fasilitas *edukasi fotografi* sebagai sarana belajar bersama tentang dunia fotografi, dan juga dilengkapi dengan sarana pameran hasil dari karya-karya fotografi.

Permasalahan pada studio adventur adalah sepi pengunjung, kurangnya fasilitas dan suasana yang kurang memuaskan konsumen yang menjadi hal yang harus diperhatikan, maka dari itu dengan konsep bangunan dengan tema *Jawa Dekonstruksi* dan didukung dengan fasilitas tambahan seperti, edukasi fotografi, pameran fotografi serta penjualan aksesoris fotografi yang akan membuat studio ini lebih ramai daripada sebelumnya.

Penelitian dari karya ilmiah ini bertujuan untuk mengidentifikasi nilai minat para peserta dalam pembelajaran fotografi dan tentang kualitas pelayanan konsumen terhadap fotografi. Metode yang digunakan yaitu teknik penelitian untuk memaparkan foto yang ditanyakan secara objektif, sistematis dan kuantitatif. Ada dua sumber data yang digunakan, data primer dengan melakukan wawancara kepada beberapa pengunjung dan owner, dari kepustakaan untuk mendapatkan informasi penting lainnya, dasar pengaturan, serta dasar teori agar diperoleh kerangka pikir dan pemecahan secara teoritis terhadap apa yang diteliti.

Hasil penelitian ini adalah pertama, adanya pengaruh signifikan terhadap kepuasan konsumen fotografi. Hal ini disebabkan seluruh dimensi pelayanan dengan adanya upaya-upaya untuk pengunjung dapat merasakan langsung area pembelajaran dan fasilitas fotografi yang sedang ditempatinya dalam kondisi baik dan menyenangkan.

Kata kunci : Studio foto, Canon, EOS IDX, Dekonstruksi, Jawa Timur

***Interior Design Adventure Studio Canon EOS 1DX Java Deconstruction Style
In Surabaya***

¹Muhammad Shofi, ²Adi Wardoyo

Jurusan Desain Interior / Institut Teknologi Sepuluh Nopember

¹E-mail : chopyskins@gmail.com

²E-mail: wardoyoadi@prodes.its.ac.id

ABSTRACT

Photo is one of the medium to deliver the message in the form of visual, visual communications are expected to replace the role of writing or words in photos . Canon EOS 1DX camera is the best at the present time. And applied to the studio to increase the tensile strength of consumer , also added educational facilities with photography as a means of learning all about of photography, and is also equipped with the means of the exhibition of photographic works.

Problems in the studio this adventure is empty of visitors, lack of facilities and atmosphere unsatisfactory consumer should be things to be noticed, and therefore the concept of building the Java theme Deconstruction and supported with additional facilities such as, photography education, photography exhibition and also sale of photographic accessories that will make the studio more crowded than ever.

This study aims to identify the value of the interest of the participants in learning about photography and the photographic quality of customer service. The method used is a research technique for exposing photos in question in an objective, systematic and quantitative. There are two sources of data used, the primary data by conducting interviews to some visitors and owner, of the research literature to obtain other important information, basic settings , as well as the basic theory and frameworks in order to obtain the theoretical breakdown of what is studied.

The results of this study are first , the existence of significant influence on customer satisfaction photography. This is due to the whole dimension of service with the attempts to direct visitors can experience learning areas and photographic facilities are being occupied in good condition and fun.

Keyword : Photo studio, Canon, EOS 1DX, Deconstruction, East Java,

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan YME atas segala karunianya sehingga Tugas Akhir Desain Interior ini bisa terselesaikan tepat pada waktunya. Ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada kedua Orang Tua yang selalu mendoakan dan selalu memberikan dukungan, terima kasih pula kepada para dosen pembimbing, dosen penguji Tugas Akhir dan teman –teman yaitu :

1. Ketua Jurusan Desain Interior, Ir. Prasetyo Wahyudie, MT.
2. Koordinator Tugas Akhir Desain Interior, Anggri Indraprasti, SSn, MDs.
3. Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT. selaku dosen pembimbing.
4. Thomas Ari Kristianto, S.Sn, MT. selaku dosen penguji.
5. Lea K. Anggraini, ST. selaku dosen penguji.
6. Teman-teman seperjuangan angkatan 2010 Desain Interior yang selalu memberikan semangat
7. Teman-teman yang tidak saya sebutkan namanya satu persatu.

Akhir kata semoga tugas ini bermanfaat dan memberikan hal yang berarti tidak saja bagi penulis namun bagi seluruh pembaca dan seluruh mahasiswa desain interior.

Surabaya, 22 Juli 2014

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	ii
Lembar Pengesahan	iii
Abstrak	iv
Abstract	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Tabel	xv
Daftar Bagan	xvii

BAB I

PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Pengertian Judul	2
2.1. Definisi	2
1.3. Perumusan Masalah.....	4
1.4. Tujuan.....	4
1.5. Target Konsumen/Pengunjung	4
1.6. Sistematika Penyusunan Laporan	5

BAB II

KAJIAN PUSTAKA	7
2.1. Tinjauan Tentang Fotografi	7
2.1.1. Jenis-jenis Fotografi	8
2.1.2. Contoh Macam-macam Fotografi.....	12
2.2. Pengertian Studio Foto	15
2.2.1. Sejarah Studio Foto	15
2.2.2. Spesialisasi.....	16
2.2.3. Kajian Pencahayaan.....	16
2.2.4. Peranan Fotografi dalam Dunia Seni dan Desain	19
2.3. Standar Perlengkapan Studio Foto	19
2.4. Standar Ruang Pameran Foto	22
2.5. Sirkulasi Pengunjung dalam Studio.....	23

2.6. Pola Sirkulasi dalam Studio.....	24
2.7. Kajian Kamera EOS 1DX.....	26
2.7.1. Kamera DSLR Full Frame.....	27
2.7.2. Kamera DLCR Crop atau APS-C.....	28
2.8. Kajian Tentang Jawa Timur.....	31
2.9. Kajian Wayang di Indonesia.....	31
2.10. Kajian Tentang Dekonstruksi.....	34
2.10.1. Definisi Dekonstruksi.....	35
2.10.2. Aplikasi Artsitektur Dekonstruksi.....	38
2.11. Kajian Eksisting dan Observasi.....	43
2.11.1. Studio Adventure.....	43
2.12. Studi Pembandingan.....	50
2.12.1. Artluz Studio.....	50
2.13. Analisa Edukasi Fotografi.....	54
2.14. Analisa Percetakan.....	54

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN.....	57
3.1. Tahap Pengumpulan Data.....	60
3.1.1. Observasi Lapangan.....	61
3.2. Wawancara.....	64
3.3. Studi Literatur.....	64

BAB IV

ANALISA DATA

4.1. Tahap Analisa Data.....	67
4.2. Analisa Material Elemen Pembentuk Ruang.....	69
4.3. Studi Pengembangan.....	74

BAB V

KONSEP DESAIN.....	76
5.1. Rangkuman Hasil Analisa.....	76
5.2. Konsep Makro.....	77
5.2.1. Alternatif Denah Studio.....	78

5.2.2. Weigh Method	83
5.3. Konsep Mikro.....	84
5.3.1. Konsep Warna	87
5.3.2. Konsep Lantai.....	88
5.3.3. Konsep Dinding.....	91
5.3.4. Konsep Plafon.....	93
5.3.5. Sistem Sirkulasi Udara	94
5.3.6. Scurity system.....	95
5.3.7. Media Informasi dan Komunikasi	95
5.3.8. Sistem Pemadam Kebakaran	96
5.4. Final Desain	97
5.4.1 Konsep Furnitur	102
5.4.2 Konsep Elemen Estetis	104

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN	105
6.1. Kesimpulan	105
6.2. Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA	109

DAFTAR GAMBAR

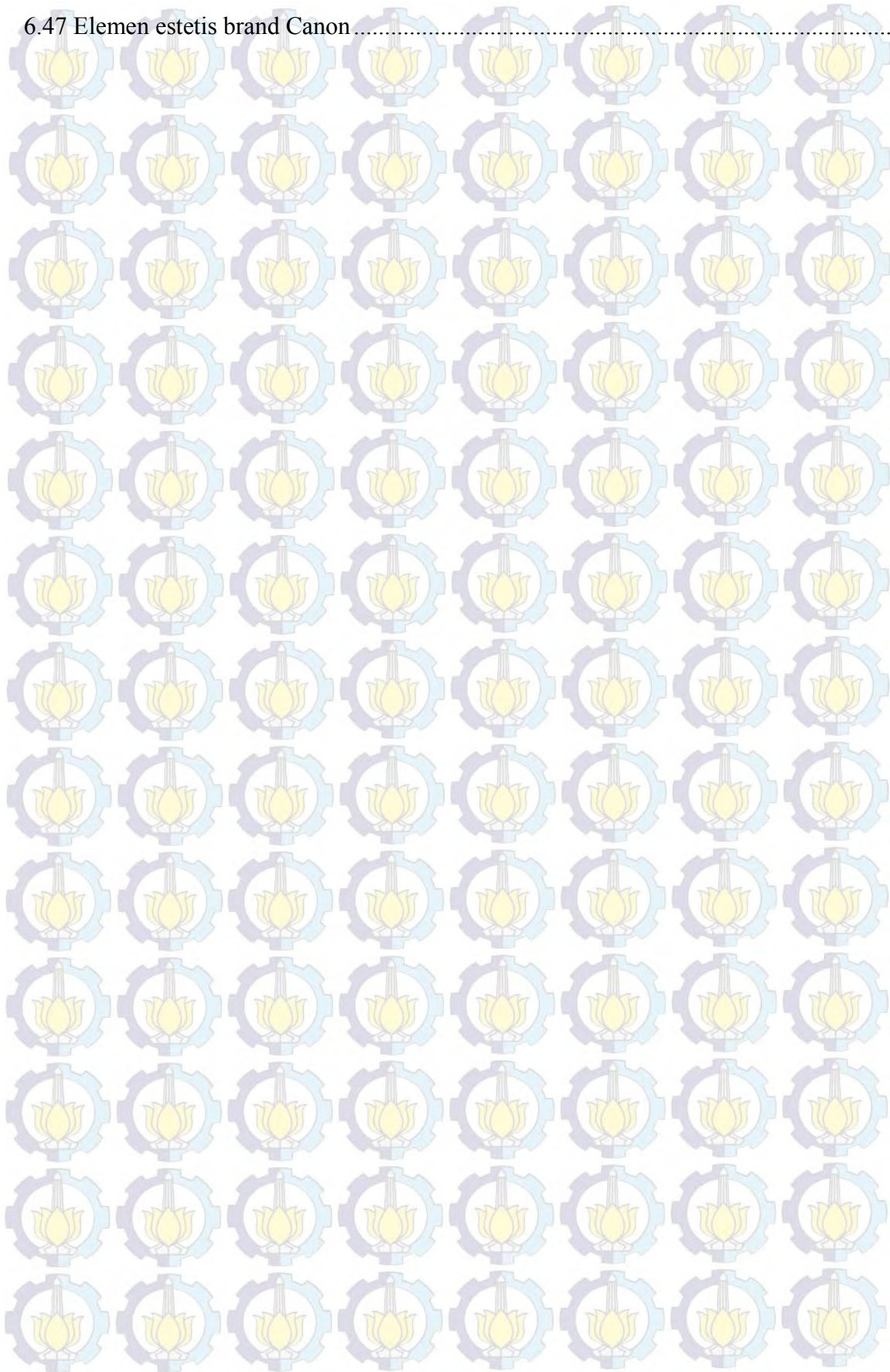
2.1 Contoh fotografi digital.....	12
2.2 Contoh fotografi studio	13
2.3 Contoh fotografi komersial	13
2.4 Contoh fotografi dokumentasi.....	13
2.5 Contoh fotografi jurnalistik.....	13
2.6 Contoh fotografi fesyen.....	14
2.7 Contoh fotografi hewan dan alam	14
2.8 Contoh fotografi seni.....	14
2.9 Contoh fotografi makro.....	14
2.10 Contoh fotografi holografi	15
2.11 Contoh fotografi heliografi	15
2.12 Gambar sistem pencahayaan menggunakan artificial light.....	17
2.13 Gambar pencahayaan alami	17
2.14 Sistem pencahayaan artificial light memunculkan karakter.....	18
2.15 Softbox	19
2.16 Spotlight.....	19
2.17 Sirkulasi spiral.....	25
2.18 Ergonomi sirkulasi	25
2.19 Camera CANON EOS 1DX.....	26
2.20 Perbandingan sensor kamera krop dan kamera full frame	29
2.21 Contoh hasil kamera crop dan kamera full frame	30
2.22 Gunungan wayang.....	33
2.23 Arsitek Daniel Libeskin, Lokasi Denver Colada – USA	38
2.24 Denver Art Musium	39
2.25 Tampak atas Denver Art Musium	39
2.26 Vila Olimpica	40
2.27 Vila Olimpica	40
2.28 Suasana senja Vila Olimpica.....	41
2.29 Vila Olimpica.....	41
2.30 Plaza EX.....	42
2.31 Peta Lokasi Studio Adventure.....	43
2.32 Tampak depan Studio Adventur.....	44

2.33 Area lobby.....	45
2.34 Area pemotretan 1.....	45
2.35 Area pemotretan 2.....	46
2.36 Area pemotretan 3.....	46
2.37 Area pemotretan 4.....	47
2.38 Area pemotretan 5.....	47
2.39 Area pemotretan outdoor.....	48
2.40 Ruang makeup.....	49
2.41 Area pemotretan underwater.....	49
2.42 Area pemotretan underwater.....	49
2.43 Pintu masuk.....	51
2.44 Area tunggu.....	51
2.45 Area pemotretan 1.....	52
2.46 Area pemotretan 2.....	52
2.47 Area pemotretan 3.....	52
2.48 Mini office Artluz studio.....	53
2.49 Akses masuk Artluz studio.....	53
2.50 Contoh setting ruang percetakan.....	55
2.51 Mesin cetak foto merk HP Deignjet Z3200.....	55
4.1 Contoh bentuk analogy (tripot).....	74
4.2 Contoh lampu sebagai elemen estetis.....	75
6.1 Mata.....	78
6.2 Diafragma.....	78
6.3 Proses analogy denah.....	79
6.4 Denah alternatif 1.....	80
6.5 Denah alternatif 2.....	81
6.6 Denah alternatif 3.....	82
6.7 Denah alternatif (terpilih).....	84
6.8 Analogi bentuk gunung.....	85
6.9 Analogi bentuk tangan (salam).....	85
6.10 Entrance studio Adventure Canon EOS 1DX.....	86
6.11 Warna merah CANON.....	87

6.12 Warna abu-abu	87
6.13 Warna coklat	88
6.14 Warna biru	88
6.15 Granit tile	89
6.16 Lantai Vinyl	90
6.17 Konsep lantai	91
6.18 Dinding bata ringan	92
6.19 Plafon Sundha (PVC)	92
6.20 Area Pameran	93
6.21 Rest area (plafon hitam)	93
6.22 Entrance	94
6.23 Ducting AC	94
6.24 CCTV dan server	95
6.25 E-Kios dan router wifi	95
6.26 Hydrant	96
6.27 Tabung Hydrant	96
6.28 Tampak atas	97
6.29 Tampak depan	97
6.30 Tampak depan (sudut kiri)	98
6.31 Tampak depan (sudut kanan)	98
6.32 Entrance	98
6.33 Hall	99
6.34 Reception	99
6.35 Hall	99
6.36 Rest area	100
6.37 Area pameran	100
6.38 Pameran	100
6.39 Stand fotografi	101
6.40 Stand fotografi	101
6.41 Galeri fotografi (accessories)	101
6.42 Galeri fotografi (accessories)	102
6.43 Tampak depan atas	102
6.44 Analogi furnitur	103
6.45 Proses desain lampu tripot	103

6.46 Elemen estetis (entrance studio)..... 104

6.47 Elemen estetis brand Canon..... 104



DAFTAR BAGAN

3.1 Alur metode perancangan	58
3.2 Alur meode pengambilan data	60
4.1 Skema pengunjung studio	68
4.2 Warna-warna yang dipakai	70
4.3 Sistem pencahayaan yang digunakan.....	71
4.4 Benda estetika yang dipakai.....	72
4.5 Konsep dasar furniture	73
5.1 Alur ide awal.....	77

DAFTAR TABEL

6.1 Variabel penilaian layout	83
6.2 Hasil penilaian alternatif denah.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Denah keseluruhan
- Lampiran 2. Denah terpilih
- Lampiran 3. Potongan P1
- Lampiran 4. Potongan P2
- Lampiran 5. Denah Area Pameran
- Lampiran 6. Potongan P5
- Lampiran 7. Potongan P6
- Lampiran 8. Detail kursi Gamelan
- Lampiran 9. Detail lampu tripot emergency lamp
- Lampiran 10. Detail kursi kolom
- Lampiran 11. Detail frame foto dinding
- Lampiran 12. Detail elemen estetis brand Canon
- Lampiran 13. Detail elemen estetis lampu dekorasi
- Lampiran 14. Detail plafon sundha
- Lampiran 15. Detail pemasangan Aluminium Composite Panel (ACP)
- Lampiran 16. Rencana Anggaran Biaya (RAB)
- Lampiran 17. Biografi



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan dunia fotografi di Indonesia mengalami perubahan yang sangat drastis sejak bermulanya teknologi fotografi digital. Batasan-batasan yang ada sebelumnya (decade fotografi film/seluloid) seakan dapat ditembus dengan luar biasa. Imajinasi seakan begitu mudah untuk diwujudkan dalam sebuah karya fotografi. Kesalahan dapat langsung dikoreksi dengan melihat layar pada kamera digital dan tidak ada lagi kekhawatiran tentang batasan jumlah frame yang dapat disimpan. Dengan adanya teknologi digital, fotografi pun kini memiliki ruang gerak yang lebih leluasa. Kemudahan, kemurahan, kecepatan dan ketepatan yang luar biasa mampu menarik banyak kalangan untuk bergeser dari lembar film beralih ke digital.

Fenomena digital di dunia fotografi ini membisaakan pandangan para peminat fotografi tentang apa itu seni fotografi, tidak ada larangan untuk menggunakan teknologi digital pada sebuah karya fotografi, untuk dapat merealisasikan apa yang bisa diwujudkan dalam era film. Pembiasaan pandangan ini yang menjadi dasar untuk menghadirkan “Studio Adventure Canon sebagai edukasi fotografi dan pameran, yaitu sarana yang menyelenggarakan pendidikan profesional dan dalam lingkup disiplin ilmu kesenian fotografi, studio pembelajaran fotografi ini membawa semangat fotografi dalam menuntun siswanya untuk “peka” terhadap sisi kreatifitasnya masing masing sehingga mampu bertahan di jaman teknologi digital dengan persaingan yang sangat ketat. Pendidikan pada studio ini tidak hanya terbatas pada fotografi digital saja, juga mengenal penggunaan film pada tahun pertamanya. Hal ini perlu untuk menjadi dasar landasan pengetahuan dan pengalaman bagi para pesertanya yang menjalankan pendidikan, dan untuk mengenal fotografi digital di tahun berikutnya, untuk mewujudkan itu semua, diperlukan adanya sebuah lembaga yang



beridentitas serta secara khusus dapat berkembang menjadi pusat pengembangan seni fotografi di Indonesia.

1.2. Pengertian Judul

Pengertian judul secara terminology adalah sebagai berikut :

1.2.1. Definisi.

a) Desain Interior.

Dari tinjauan pustaka :

Desain interior adalah bidang keilmuan yang bertujuan untuk dapat menciptakan suatu lingkungan binaan (ruang dalam) beserta elemen-elemen pendukungnya, baik fisik maupun non fisik, sehingga kualitas kehidupan manusia yang berada di dalamnya menjadi lebih baik.¹

b) Studio

Suatu tempat untuk berkreasi menggunakan alat berupa kamera dan perlengkapan pendukung lainnya, untuk mengambil gambar berupa obyek atau seorang model photo.²

c) Adventure

Pengalaman yang menarik dan tidak bisaa, pada studio ini dikhususkan sebagai sarana berbagai macam jenis fotografi yang menantang seperti, fotografi underwater, jenis fotografi tersebut berada dalam satu atap.

d) EOS CANON 1DX

Canon telah membawa yang terbaik dari seri EOS-1D kamera digital menjadi satu model fenomenal: unggulan dari garis EOS, kamera EOS-1D X DSLR. Full-frame 18.1 Megapixel CMOS sensor dan Dual DIGIC 5 + Gambar Prosesor membantu memberikan pengambilan gambar berkualitas tinggi sampai dengan 12 fps (14 fps in Super High Speed Mode) dan kuat

¹ http://www.fsrds.itb.ac.id/?page_id=14

² <http://id.wikipedia.org/wiki/Studio>



rentang ISO 100-51.200 (sampai 204.800 di H2 mode) membantu memberikan ketajaman, low-noise bahkan dalam kondisi cahaya rendah. A 61-Point High-Density Reticular AF dan 100.000-pixel RGB Metering Sensor yang menggunakan DIGIC 4 Image Processor berdedikasi membantu membuat EOS-1D X mencapai tingkatan kecepatan baru dan akurasi focus, bahkan pelacakan untuk situasi pengambilan gambar yang paling menantang. Banyak pilihan konektivitas, kombinasi dari kekuatan dan konstruksi tahan lama, termasuk daya tahan shutter diuji untuk 400.000 siklus pengolahan EOS paling baik.³

d) Jawa (Jawa Timur)

⁴Sebuah provinsi di bagian timur Pulau Jawa, Indonesia. Ibukotanya adalah Surabaya. Luas wilayahnya 47.922 km², dan jumlah penduduknya 37.070.731 jiwa (2005). Jawa Timur memiliki wilayah terluas di antara 6 provinsi di Pulau Jawa, dan memiliki jumlah penduduk terbanyak kedua di Indonesia setelah Jawa Barat. Jawa Timur berbatasan dengan Laut Jawa di utara, Selat Bali di timur, Samudra Hindia di selatan, serta Provinsi Jawa Tengah di barat. Wilayah Jawa Timur juga meliputi Pulau Madura, Pulau Bawean, Pulau Kangean serta sejumlah pulau-pulau kecil di Laut Jawa dan Samudera Hindia (Pulau Sempu dan Nusa Barung).

e) Dekonstruksi

Dekonstruksi berlandaskan pada semangat konstruktivisme Rusia. Di mana di dalamnya mencoba untuk mengoyak mimpi indah tersebut melalui penampilan bidang-bidang yang simpang siur dan garis-garis yang merentang sehingga keseluruhan struktur seolah-olah akan segera ‘ runtuh ‘. Banyak kritik dilontarkan terhadap usaha Johnson dan Wigley dalam membeberkan paralelisme antara arsitektur dan dekonstruktivisme dengan konstruktivisme

³ http://www.usa.canon.com/cusa/consumer/products/cameras/slr_cameras/eos_1d_x

⁴ <http://javawisataindonesia.wordpress.com/tentang-jawa-timur/>



Rusia. Alasannya karena mereka hanya mendasarkan pada kemiripan bentuk dan prinsip estetik, tapi sama sekali mengabaikan konteks social, politik, dan ideologis di mana kedua gejala tersebut tumbuh.

1.3. Perumusan Masalah

- a. Bagaimana bentuk pengaplikasian perpaduan Jawa dan Dekonstruksi yang mengangkat penggabungan budaya Jawa – Indonesia dan gaya Dekonstruksi sehingga benar – benar dapat menarik perhatian dan memberikan atmosfer yang berbeda bagi setiap pengunjung yang datang.
- b. Bagaimana cara menciptakan desain interior studio Adventure Canon 1DX mampu memenuhi seluruh kebutuhan pengunjung maupun pegawai.

1.4. Tujuan

- a. Desain Interior Studio Adventure Canon bermaksud menyediakan fasilitas yang lengkap untuk fotografi.
- b. Menyelenggarakan pendidikan di bidang fotografi untuk menghasilkan lulusan fotografer berkualitas dan profesional.
- c. Desain Interior Studio Adventure Canon diharapkan mampu memenuhi kebutuhan aktivitas fotografi sehingga terciptanya kenyamanan baik bagi pengunjung maupun pegawai studio.

1.5. Target Konsumen/Pengunjung

Target pengunjung studio Canon ini adalah masyarakat umum, baik pelajar, keluarga atau instansi, namun yang paling sering adalah pengusaha yang ingin mempromosikan sebuah produk dengan cara menggunakan jasa fotografi. Sedangkan pelajar yang datang ke studio ini bertujuan untuk mempelajari teknik fotografi.



1.6.Sistematika Penyusunan Laporan

Untuk mengetahui gambaran ringkas mengenai isi laporan Tugas Akhir Desain Interior, dan mempermudah pemahamannya, maka dalam pembahasan ini dibagi dalam beberapa bab yang dirinci sebagai berikut :

a. Bab I : Pendahuluan.

Berisi tentang abstrak, latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup desain, metodologi riset desain, dan sistematika penulisan laporan.

b. Bab II : Kajian Pustaka/Teori.

Berisi tentang pengambilan data yang bersumber dari buku referensi maupun data yang bersumber dari internet yang digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan laporan ini. Analisa studi pembandingan berdasarkan obyekstudio Canon yang telah ada dan akan menjadi studi pembandingnya dan komparatornya.

c. Bab III : Metodologi Penelitian.

Berisi tentang cara pengambilan data yang mendukung pustaka studio Canon ini. Metodologi digunakan untuk menganalisa data-data yang akan digunakan dan diaplikasikan pada desain interior studio Canon.

d. Bab IV :Analisa.

Setelah data-data yang diperlukan sudah terkumpul, maka selanjutnya data tersebut diolah dan dianalisis. Analisa data dilakukan untuk mencari konsep desain studio foto Canon 1DX.

d. Bab V : Konsep Desain.

Setelah data sudah teranalisis maka poses selanjutnya mencari konsep desain yang sesuai dengan tema/konsep studio foto Canon 1DX Jawa dekonstruksi style di Surabaya.



e. Bab VI : Penutup.

Bab ini adalah bab penutup yang berisikan kesimpulan terhadap hasil konsep desain dan saran-saran yang diberikan yang dapat bermanfaat bagi studio foto Canon 1DX.

f. Lampiran

Pada halaman terakhir berisi lampiran-lampiran data pendukung seperti rencana anggaran biaya studio, dan seterusnya.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Tentang Fotografi

Masuknya fotografi di Indonesia adalah tahun awal dari lahirnya teknologi fotografi, maka kamera yang adapun masih berat dan menggunakan teknologi yang sederhana. Teknologi kamera pada masa itu hanya mampu merekam gambar yang statis. Karena itu kebanyakan foto kota hasil karya Woodbury dan Page terlihat sepi karena belum memungkinkan untuk merekam gambar yang bergerak. Terkadang fotografer harus menggiring pedagang dan pembelinya ke dalam studio untuk dapat merekam suasana hirup pikuk pusat perbelanjaan. Oleh sebab itu terlihat bahwa pedagang dan pembelinya beraktivitas membelakangi sebuah layar. Ini karena teknologi kamera masih sederhana dan masih riskan jika terlalu sering dibawa kemana-mana.

Fenomena digital di dunia fotografi ini membisaakan pandangan para peminat fotografi tentang apa itu seni fotografi?. Tidak ada larangan untuk menggunakan teknologi digital pada sebuah karya fotografi, untuk dapat merealisasikan apa yang bisa diwujudkan dalam era film. Pembisaan pandangan ini yang menjadi dasar untuk menghadirkan *Studio Adventure Canon EOS 1DX Jawa Dekonstruksi Style Di Surabaya*, yaitu sarana yang menyelenggarakan pendidikan profesional dalam lingkup disiplin ilmu kesenian fotografi, sekolah tinggi seni fotografi ini membawa semangat fotografi dalam menuntun peserta untuk “peka” terhadap sisi kreatifitasnya masing masing sehingga mampu bertahan di jaman teknologi digital dengan persaingan yang sangat ketat. Pendidikan pada studio ini tidak hanya terbatas pada fotografi digital saja, juga mengenal penggunaan film pada tahun pertamanya. Hal ini perlu untuk menjadi dasar landasan pengetahuan dan pengalaman bagi para mahasiswanya yang menjalankan pendidikan, dan untuk mengenal fotografi digital di tahun berikutnya. Untuk mewujudkan itu semua, diperlukan adanya sebuah



sarana/lembaga yang beridentitas serta secara khusus dapat berkembang menjadi pusat pengembangan seni fotografi di Indonesia.

2.1.1. Jenis-jenis Fotografi

Berbagai macam jenis fotografi diantaranya adalah :

a) Fotografi digital

Sebagai lawan dari fotografi film, adalah proses fotografi yang menggunakan media perekaman digital. Fotografi digital, berbeda dengan fotografi film yang menggunakan media film sebagai media penerima gambar, menggunakan sensor elektronik untuk merekam gambar, lalu selanjutnya diolah untuk disimpan dalam data biner. Hal ini memotong banyak alur pengolahan gambar, sebelum dicetak menjadi gambar akhir, dan memungkinkan penggunaannya untuk melihat dan menghapus foto langsung melalui kamera sehingga kesalahan bisa disadari lebih awal.

Tidak ada yang lebih baik antara kamera digital dan film, karena pada awalnya karakteristik keduanya berbeda. Beberapa fotografer memilih menggunakan kamera digital karena kepraktisan dan keluwesannya. Sementara beberapa yang lain memilih tetap menggunakan kamera film atas pertimbangan kualitas. Namun batas ini semakin kabur seiring perbaikan kualitas yang dialami sensor digital, di lain sisi perkembangan ini menyebabkan terlalu banyak fasilitas yang ditambahkan kepada kamera digital sehingga sisi kepraktisannya tidak jauh berbeda dengan kamera film. Perkembangan teknologi menyebabkan kamera digital diimplementasi ke banyak peralatan lain, misalnya telepon seluler.¹

b) Fotografi studio

Jenis fotografi yang pada awalnya banyak dilakukan di dalam ruangan untuk menciptakan gambar sesuai keinginan fotografer. Fotografi jenis ini

¹ http://id.wikipedia.org/wiki/Fotografi_digital



memerlukan banyak campur tangan teknis agar gambar yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan yang direncanakan.²

c) Fotografi komersial

Mengambil gambar untuk penggunaan komersial: misalnya dalam iklan, merchandising, dan penempatan produk. Fotografi komersial juga digunakan dalam brosur perusahaan dan leaflet, menu di kafe dan restoran, dan penggunaan komersial serupa di mana foto-foto meningkatkan teks. Fotografi komersial digunakan untuk mempromosikan atau menjual produk atau jasa. Ada sejumlah cara bahwa foto-foto dapat digunakan untuk memasarkan produk yang lebih baik dan perusahaan. Untuk fotografer yang unggul dalam fotografi komersial, itu bisa menjadi pasar yang sangat menguntungkan, dan bidang fotografi komersial yang luas, dengan ruang untuk foto tradisional dan alternatif³.

d) Fotografi dokumentasi

Penjelasan foto dokumentasi dalam kategori fotografi memiliki pengertian sendiri yang ruang lingkupnya lebih sempit atau bersifat personal, misalnya, kegiatan pribadi dan keluarga, namun foto dokumentasi dalam konteks yang luas memiliki pengertian bahwa semua foto yang merekam fakta dan menjadi bagian sejarah pada akhirnya juga merupakan foto dokumentasi sebab, semua foto akan menjadi dokumen, pemahaman tersebut membuat foto dokumentasi memiliki batasan yang lebih luas. Foto dokumentasi tidak merujuk pada foto acara atau kepentingan pribadi, jadi, foto jurnalistik pun menjadi bagian dari foto dokumentasi.⁴

² http://id.wikipedia.org/wiki/Fotografi_studio

³ <http://bagusariestyaphotography.blogspot.com/2013/05/apa-itu-fotografi-komersial.html>

⁴ <http://komunikasi-pembangunan.blogspot.com/2010/06/foto-dokumentasi.html>



e) Fotografi jurnalistik

Fotografi Jurnalistik pada dasarnya berbicara masalah pemberitaan, namun penekanan disini mengacu pada teknik visualisasinya. Bagaimana sebuah gambar bisa mevisualisasikan suatu peristiwa kejadian di masyarakat sehingga pembaca atau menikmat dapat merasakan getaran yang ada di dalam gambar ketika di lihatnya. Fotografi Jurnalistik banyak digunakan dalam dunia pemberitaan dan foto-foto ini akan menghiasi rangkaian pemberitaan yang akan dikomunikasikan pada masyarakat melalui Koran, tabloid, majalah dan bulletin. Menurut Cliff Edom, salah satu guru besar dari Universitas Missouri Amerika Serikat, Fotografi Jurnalistik merupakan hasil perpaduan antara kata dan gambar atau Word and Picture. Bagaimana sebuah gambar yang ditampilkan bisa menguraikan sesuatu kata-kata dalam pemberitaan hingga dapat mempengaruhi pikiran orang. Pendapat senada juga diungkapkan oleh salah satu editor majalah Life yaitu Wilson Hicks, bahwa kombinasi antara kata dan gambar yang menghasilkan satu kesatuan komunikasi terdapat suatu kesamaan antara latar belakang pendidikan dan tingkat sosial pembacanya.⁵

f) Fotografi fesyen

Fotografi fesyen merupakan genre fotografi yang memaparkan rangkaian pakaian dan perhiasan yang berkaitan dengannya. Contohnya, barangan aksesoris, seperti gelang, rantai, kaca mata dan kasut. Fotografi fesyen ini bisaanya lebih menjurus untuk pengiklanan serta komersial. Namun begitu, terdapat fotografi fesyen yang dibuat untuk kegunaan khusus dalam majalah fesyen atau majalah hiburan, seperti majalah antarabangsa *Vogue*, *Vanity Fair* atau *Elle*. Di negara kita pula, majalah yang banyak memaparkan fotografi fesyen seperti majalah *Glam*, *EH!* dan *Maskulin*.⁶

⁵ http://broadcastjournalism.blogspot.com/2013/03/pengertian-foto-jurnalistik_10.html

⁶ <http://dwnsiswa.dbp.my/wordpress/?p=284>



g) Fotografi satwa/alam

Fotografi alam dan satwa dilakukan untuk memberi informasi kepada masyarakat tentang alam, dan menambah ilmu pengetahuan, fotografi ini membutuhkan kemampuan teknis yang tinggi, termasuk kamuflase dan mengikuti obyek foto seperti burung, mamalia, ikan, reptil, dan fauna.

h) Fotografi seni

Mata adalah aset terpenting dalam fotografi. Kita menyusun sebuah foto dari visi yang ditangkap mata dan pada akhirnya foto juga dinikmati dengan mata. Yang menjadi salah kaprah adalah anggapan bahwa kualitas foto hanya ditentukan oleh teknik dan alat. Memang ada benarnya, namun itu hanyalah sebagian. Karena mata adalah visi, maka sebenarnya dengan melatih cara melihat dan menyusun komposisi foto, kita justru bisa meningkatkan kemampuan fotografi kita secara drastis, semua tanpa modal selain kemauan dan kamera yang sudah kita miliki.⁷

i) Fotografi makro

Fotografi dengan jarak sangat dekat untuk mendapatkan detail yang tinggi namun tidak memerlukan bantuan alat pembesar optik seperti mikroskop. Fotografi makro bisaanya memiliki rasio 1:1 yaitu besar gambar yang dihasilkan sama ukurannya dengan benda aslinya, sebagai contoh, pada film 35 mm, lensa harus dapat fokus pada area sekecil 24×36 mm, yaitu ukuran gambar pada film.⁸

j) Fotografi holografi

Teknik yang memungkinkan cahaya dari suatu benda yang tersebar direkam dan kemudian direkonstruksi sehingga obyek seolah-olah berada pada posisi yang relatif sama dengan media rekaman yang direkam. Gambar

⁷ <http://belfot.com/seni-melihat-dalam-fotografi-1/>

⁸ http://id.wikipedia.org/wiki/Fotografi_makro



berubah sesuai dengan posisi dan orientasi dari perubahan sistem pandangan dalam cara yang sama seperti saat obyek itu masih ada, sehingga gambar yang direkam akan muncul secara tiga dimensi (3D) yang bisa disebut dengan hologram. Teknologi perekaman citra tiga dimensi ini menggunakan sinar murni (seperti laser). Setelah pemrosesan, penampakan benda akan terlihat berbeda-beda dari berbagai sudut. Pembuatan hologram tradisional menggunakan proses kimia yang rumit. Penampakan pada hologram modern dapat dilihat dengan pencahayaan yang bisa dan dapat pula menunjukkan citra tiga dimensi benda besar yang bergerak dengan pewarnaan yang lengkap.⁹

k) Fotografi heliografi

Tentang kapan ditemukannya pertama kali fotografi, yaitu pada tahun 1822 oleh Joseph Nicéphore Niépce. Ketika dia membuat foto Heliografi yang pertama dengan subyek Paus Pius VII, menggunakan proses heliografik. Salah satu foto yang bertahan hingga sekarang dibuat pada tahun 1825.

2.1.2 Contoh macam-macam fotografi

Dibawah ini adalah contoh-contoh foto dari masing-masing uraian diatas, diantaranya adalah :



Gambar 2.1(a) contoh fotografi digital

⁹ <http://id.wikipedia.org/wiki/Holografi>



Gambar 2.2(b) contoh fotografi Studio



Gambar 2.3(c) contoh fotografi komersial



G

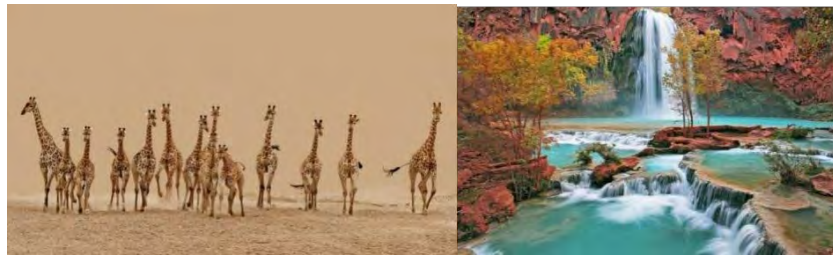
ambar 2.4.(d) contoh fotografi dokumentasi



Gambar 2.5.(e) contoh fotografi jurnalistik



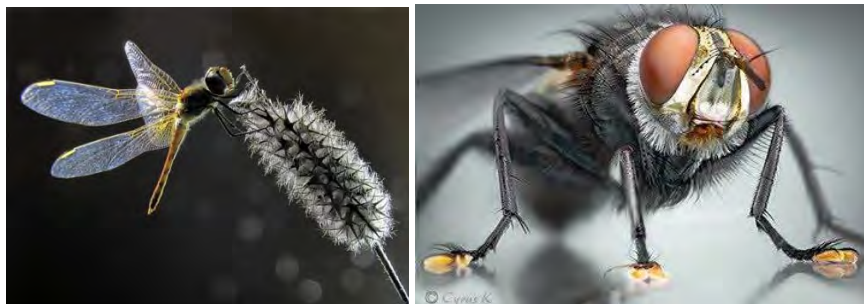
Gambar 2.6.(f) contoh fotografi fesyen



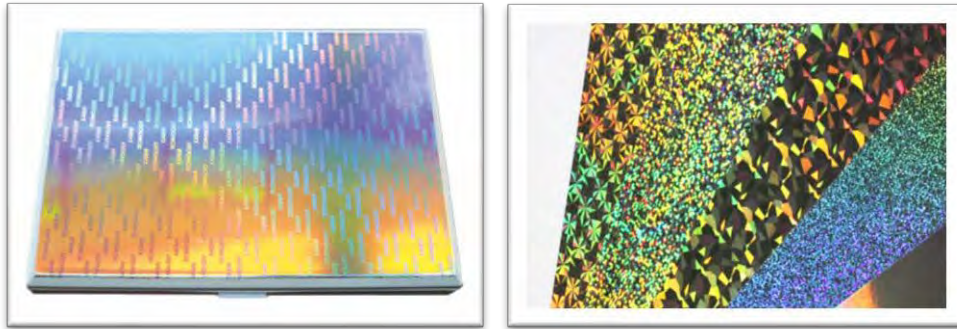
Gambar 2.7.(g) contoh fotografi hewan & alam



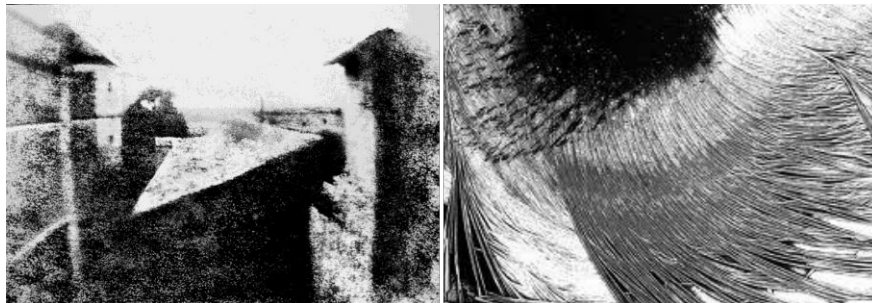
Gambar 2.8.(h) contoh fotografi seni



Gambar 2.9.(i) contoh fotografi makro



Gambar 2.10.(j) contoh fotografi holografi



Gambar 2.11.(j) contoh fotografi heliografi (kiri)-foto pertama kali di dunia

2.2 Pengertian Studio Foto

Fotografi studio adalah jenis fotografi yang pada awalnya banyak dilakukan di dalam ruangan untuk menciptakan gambar sesuai keinginan fotografer. Fotografi jenis ini memerlukan banyak campur tangan teknis agar gambar yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan yang direncanakan.

2.2.1. Sejarah studio foto

Fotografi studio dimulai pada abad 19. Kurangnya pencahayaan membuat fotografer berpikir keras untuk merekayasa pencahayaan di dalam ruangan, seperti memantulkan cahaya matahari dengan pemantul besar dari jalan ke jendela.

Namun penemuan pelat basah pada awal abad 20 membuat film menjadi lebih sensitif terhadap cahaya. Sehingga rekayasa cahaya tidak lagi berkutat di



usaha untuk mendapatkan cahaya yang cukup untuk membakar film, tetapi juga mengolah cahaya tersebut agar menghasilkan suasana dan emosi tertentu.

Teater Broadway juga menyumbangkan banyak peran besar dalam perkembangan fotografi studio dengan memperkenalkan penggunaan setting dan penggunaan lampu studio. Hasilnya foto menjadi lebih dramatis dan artistik.

2.2.2. Spesialisasi

Sebenarnya banyak sekali spesialisasi yang terbentuk seiring penemuan teknik baru yang memberikan keleluasaan kepada fotografer untuk merekam obyek tertentu. Tetapi secara garis besar fotografi studio bisa digolongkan kepada spesialisasi berikut:

- Fotografi potret
- Fotografi still life
- Fotografi fashion
- Fotografi Interior
- Fotografi wedding
- Fotografi People

Keseluruhan spesialisasi ini terbagi lagi menjadi bagian yang lebih khusus. Misalnya fotografi still life dibagi menjadi fotografi otomotif, makanan, mesin, produk, dan sebagainya.

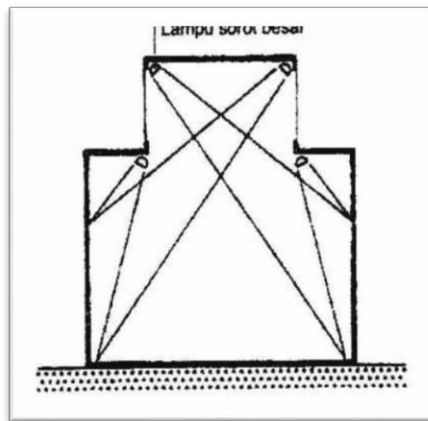
2.2.3. Kajian Pencahayaan

Pencahayaan memainkan peranan penting di dalam dunia fotografi studio, selain tentunya setting yang baik. Variasi sudut, jarak, dan intensitas pencahayaan memperkuat suasana sebuah foto. Seperti misalnya pencahayaan dari depan kiri atas subjek dengan sudut 45 derajat akan memberikan suasana artistik, mirip lukisan still life pada masa lalu. Atau sinar dari belakang tepat di



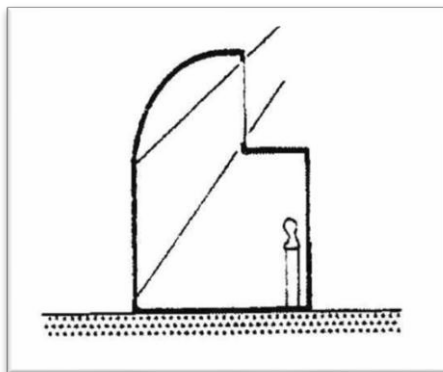
belakang kepala subjek fotografi potret akan memberikan kesan seseorang yang suci.

Tujuan arsitektur dan pencahayaan yaitu menyediakan lingkungan yang baik bagi para pengunjung studio. Semua harus membentuk suasana lingkungan yang nyaman antara pengunjung dengan pencahayaan. Pencahayaan yang tepat untuk melihat suatu karya dapat dicapai dengan berbagai cara. Adapun beberapa cara yang dapat ditempuh sebagai berikut:



Gambar 2.12. Gambar sistem pencahayaan menggunakan artificial light

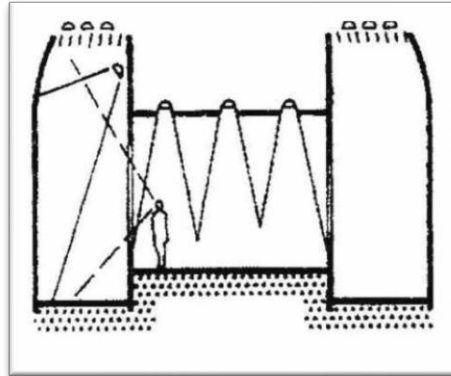
Maksud dari gambar diatas pada sebagian ruang yang terkena cahaya harus memiliki cahaya yang kuat dan bermutu. Teknik pencahayaan ini digunakan untuk menerangi karya yang ada di dinding, seperti foto, atau patung.



Gambar 2.13. Gambar pencahayaan alami



Memasang pencahayaan alami pada studio karena beberapa karya akan terlihat lebih baik dengan menggunakan pencahayaan alami, dengan cara menggunakan material yang transparan agar cahaya matahari dapat menembus ke ruangan.



Gambar 2.14.

Sistem pencahayaan artificial light memunculkan karakter

Pencahayaan dengan memunculkan karakteristik dari karya yang dipamerkan serta karakteristik dari studio itu sendiri. Penerangan juga dengan memperhatikan sudut datang dan jatuhnya cahaya yang baik. Dilihat pada gambar di atas, cahaya dengan sudut 30° kedalaman cahaya yang kurang, sedangkan cahaya dengan sudut 60° memiliki kedalaman cahaya yang paling tinggi, dan untuk cahaya yang jatuh dengan ideal yaitu dengan sudut 45° .

a) Pencahayaan Pada Area Pemotretan

Terkecuali pada area pemotretan, cahaya pada area ini sangat berperan penting pada hasil yang diinginkan, pemanfaatan cahaya alami dapat dilakukan pada pemotretan tertentu, namun sebagian besar menggunakan pencahayaan buatan yang bisaanya disebut *artificial light*, maka cahaya alami bisaanya dalam pemotretan studio tidak dianjurkan, berikut adalah contoh artificial light pada fotografi :



1. *Gambar 2.15. Softbox* : mengatur cahaya ke arah model
2. *Gambar 2.16. Spotlight* : cahaya ini untuk pendukung obyek lebih dramatis

2.2.4. Peranan fotografi dalam dunia seni dan desain

Fotografi studio banyak memberikan peran di dalam dunia seni. Di antaranya memberi referensi sangat detail mengenai subjek yang dipotret, termasuk dengan memperlihatkan dengan mudah informasi mengenai pencahayaan. Informasi ini sangat berharga bagi seniman sebagai salah satu bahan studi dalam membuat karya.

Karya fotografi studio juga sangat dihargai dalam dunia desain, terutama promosi dan penerbitan, misalnya fotografi makanan sebagai salah satu bagian spesialisasi fotografi still life yang mendominasi penerbitan buku dan foto produk kemasan. Keinginan dan kebutuhan manusia yang tidak pernah berhenti untuk mendapatkan makanan yang lezat menjadikan fotografi makanan bisnis yang sangat besar.¹⁰

2.3. Standar Perlengkapan Studio Foto

Kebutuhan ruang yang cukup untuk kegiatan fotografi dan penempatan property-property di butuhkan perhitungan sirkulasi pada ruang tersebut, adapun syarat-syarat untuk membuat studio foto adalah¹¹ :

¹⁰ <http://misbul.wordpress.com/category/pengertian-fotografi/>

¹¹ <http://kerockan.blogspot.com/2012/03/mengenal-10-kebutuhan-ununtuk-membangun.html>



- a) **Ruang Studio**, untuk ukuran luas, ukuran minimal dari studio foto tergantung dari jenis foto apa yang akan dihasilkan, jadi kenali kebutuhan akan studio foto yang hendak dipakai
- b) **Kamera dan Lensa**, terdapat tiga jenis kamera untuk melakukan pemotretan di studio, diantaranya kamera format kecil yang bisa disebut kamera 35 mm, kamera medium format dan kamera format besar, setiap kamera memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.
- c) **Cable Release**, tujuan dari perlengkapan studio foto ini adalah sebagai pengganti tombol pelepas rana. Alat ini akan memudahkan fotografer ketika menekan tombol pelepas rana sehingga mengurangi resiko bergoyangnya kamera (shake) terutama pada pemotretan dengan kecepatan rana rendah atau bulb.
- d) **Electronic Flash Head** adalah lampu yang menyalurkan gas seketika dan memproduksi cahaya berdurasi singkat.
- e) **Kabel Sinkronisasi**, perlengkapan studio foto ini berfungsi sebagai pemicu agar lampu studio menyala yang mana kabel ini menghubungkan kamera dengan lampu studio.
- f) **Triger dan receiver**, perlengkapan studio foto ini dipasang di kamera dan lampu studio agar lampu studio bisa menyala saat tombol rana kamera ditekan, pemasangan alat ini dimaksudkan agar fotografer dapat leluasa bergerak tanpa direpotkan oleh kabel sinkronisasi yang terpasang dikamera.
- g) **Alat Pengukur Cahaya/Flash Meter / Light meter**, perlengkapan studio foto ini mengukur cahaya yang dikeluarkan oleh lampu studio dan digunakan untuk menenuntukan bukaan diafragma yang seharusnya dipakai dikamera, sebelum menggunakan alat ini dilakukan penyetelan kecepatan rana dan ISO yang digunakan.



- h) **Alat pengukur Suhu warna / Color Meter**, perlengkapan studio foto ini menginformasikan mengenai tinggi rendahnya suhu warna sehingga bisa didapat nilai dari white balance yang akan disetting di kamera atau penggunaan filter warna yang tepat untuk kamera.
- i) **Standar Reflektor**, bisaanya setiap pembelian lampu flash studio dillengkapi dengan standar reflector yang menghasilkan cahaya yang langsung dan keras.
- j) **Reflektor**, digunakan untuk memberikan cahaya tambahan yang merupakan pantulan dari cahaya utama, reflector dipasaran terdiri dari 3 warna yaitu putih, perak dan emas dimana masing-masing warna mempunyai karakter dari pentulannya tersebut.
- k) **Payung Studio**, payung Studio digunakan untuk menghasilkan efek bayangan yang lebih halus serta pancaran cahaya yang lebih luas dibandingkan dengan standar reflektor.
- l) **Softbox**, Softbox digunakan untuk menghasilkan efek cahaya yang lebih halus lagi dibandingkan dengan payung.
- m) **Octo Dome**, sama seperti Softbox menghasilkan efek cahaya yang lebih halus dan cahaya yang terarah, selain itu octo dome menghasilkan efek bayangan segi delapan pada pupil mata model.
- n) **Snoot**, digunakan untuk mengarahkan pencahayaan ke bagian tertentu saja agar mendapatkan efek spot, alat ini bisaanya digunakan diatas dan dibelakang obyek untuk menyinari rambut sehingga obyek terpisah dengan latar belakang. misalnya untuk hairlight.



2.4. Standar Ruang Pameran Foto

Sebuah ruang disebut pameran apabila ruang tersebut memamerkan barang maupun koleksi yang cenderung berubah sesuai dengan kebutuhan atau tuntutan dari fungsinya dan benda-benda tersebut merupakan benda yang dikomersilkan atau diperjual belikan.

Adapun syarat dalam membuat suatu ruang galeri/pameran atau adalah:

- a. Ruang pamer harus aman dari pencuri, bahaya kebakaran, sinar terik matahari, debu, asap, polusi kendaraan atau industri, serta bebas dari kebisingan, dan getaran.
- b. Ruang pamer harus terjaga kelembabannya. Untuk ruang pamer foto akan lebih baik apabila tidak terkena sinar matahari langsung.
- c. Pencahayaan ruang lebih baik menyesuaikan pada display foto, untuk menghindari perbedaan warna dari keaslian foto tersebut
- d. Cara menempatkan foto harus sesuai dengan ergonomi mata standar, terkecuali untuk konsumen anak-anak yang membutuhkan perhitungan khusus
- e. Untuk penempatan barang-barang khusus seperti camera dan perlengkapan fotografi (display) harus ada keamanan yang khusus untuk menghindari pencurian
- f. Ruang pamer lebih baik ditambahkan counter tersendiri atau bergabung dengan ruang kasir yang bermaksud untuk melayani jika ada pembeli yang ingin membeli produk-produk tersebut.

Dalam merancangan suatu ruang pameran, ada beberapa faktor yang harus diperhatikan, yang dapat menjadi penyebab kerusakan pada benda koleksi¹², antara lain :

- a. Kelembaban dan temperatur udara. Ukuran normal kelembaban udara adalah 45⁰/"0%, dengan temperatur udara antara 20°C - 24°C. Jika kelembaban udara berada di atas 70% akan menyebabkan tumbuhnya jamur dan tumbuh tumbuhan kecil (microorganism), dapat merusak benda-benda yang terbuat dari bahan organik seperti kertas, kayu,



LAPORAN TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
MUHAMMAD SHOFI (NRP. 3410100059)
Desain Interior Studio Adventure Canon EOS 1DX
Jawa Dekonstruksi Style Di Surabaya

¹² V.J. Herman, Pedoman Permuseuman, Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan : 1981



tekstil, kulit, dan sebagainya.

- b. Pencahayaan alami dan buatan dapat menimbulkan kerusakan-kerusakan terhadap beberapa material organik, seperti tekstil kertas; kayu; kulit dan lain-lain. Intensitas cahaya yang tinggi dan radiasi ultra violet dapat merusak dan merubah struktur material benda tersebut.
- c. Benda-benda koleksi di museum atau galeri sifatnya sangat mudah terbakar, khususnya benda-benda dari material organik. Untuk itu diperlukan peralatan untuk mendeteksi adanya gejala awal terjadinya kebakaran (asap, nyala api) sehingga kebakaran dapat dideteksi dan ditangani lebih cepat.
- d. Gangguan serangga dan binatang pengerat seperti rayap, kecoa, kutu, dan tikus dapat menjadi penyebab kerusakan benda-benda koleksi.
- e. Di dalam udara terdapat CO^2 berupa gas berbahaya karena beracun. Gas ini sifatnya berat sehingga selalu benda di tempat yang rendah, dapat mendatangkan penyakit serta kerusakan terhadap benda-benda atau material. Selain itu, terdapat debu-debu yang dapat menempel pada permukaan benda-benda dan mengakibatkan perubahan bentuk pada benda-benda.
- f. Manusia juga dapat menjadi penyebab kerusakan pada benda-benda koleksi pameran karena faktor kelalaian atau kecerobohan.

Khusus untuk pameran kamera, perlu diperhatikan suhu yang tepat karena bahan dari dari kamera tersebut sangat rentan dengan hawa panas dan sinar matahari langsung. Suhu ideal untuk penempatan kamera antar kelembaban 45% - 55% jika kurang dari 40% maka kamera akan tumbuh jamur, untuk menghindari hal ini di perlukan suhu khusus dan di tambahkan detector yang dapat menenuntukan kelembaban ruang sehingga suhu ruang dapat terkontrol dan stabil sesuai yang di harapkan.

2.5. Sirkulasi Pengunjung dalam Studio.

Sirkulasi pengunjung dalam studio dirancang untuk membantu para

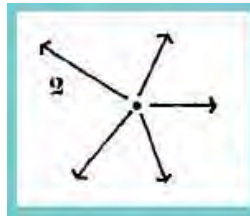


pengunjung dalam memandang dan melihat suatu obyek atau karya secara detail, pengunjung pameran diharapkan tidak mengganggu saat pemotretan berlangsung, maka diperlukan perbedaan lokasi/ruang, begitu juga dengan ruang edukasi fotografi, maka diperlukan ketentuan faktor sebagai berikut:

- a) Untuk pengunjung pameran di harapkan dapat bergerak tanpa harus berbalik kembali untuk melihat obyek yang telah mereka lihat.
- b) Harus memenuhi syarat spacial bagi pengunjung untuk berjalan dengan kecepatan berbeda, beberapa akan berjalan terus namun ada beberapa pengunjung yang berhenti untuk melihat obyek atau karya yang sedang di *display* lebih detail.
- c) Mengamati area pameran dalam satu alur membantu pengunjung untuk mengerti apa yang sedang di *display*.
- d) Konsumen harus melewati area display/pameran jika hendak ke ruang fotografi
- e) Siswa yang hendak melakukan aktivitas belajar juga harus melewati area display/pameran dahulu. Hal ini diharuskan karena dapat menunjang pengetahuan tentang fotografi saat melihat barang/benda yang di pameran.
- f) Untuk konsumen yang berkebutuhan khusus yang ingin melakukan pemotretan diharapkan melewati akses yang sudah di sediakan tanpa harus melewati area display/pameran.
- g) Akses/jalur khusus dibuat selain untuk yang berkebutuhan khusus juga untuk akses jalan masuk benda-benda/produk yang akan difoto seperti meja, kursi, mobil, dan lain sebagainya.

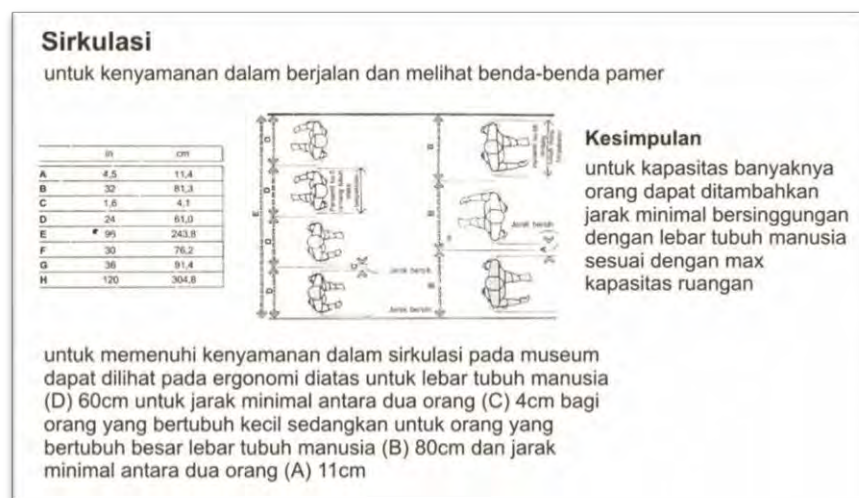
2.6. Pola Sirkulasi dalam Sebuah Studio

Pola Spiral (Berputar), yaitu Suatu jalan tunggal menerus yang berasal dan titik pusat, mengelilingi pusatnya dengan jarak yang berubah.



Gambar 2.17 Sirkulasi spiral

Pada kenyataannya sebuah bangunan umumnya membuat kombinasi dari pola-pola di atas. Hal terpenting dalam setiap pola adalah pusat kegiatan, jalan masuk ke ruangan, serta tempat untuk sirkulasi vertikal. Untuk menghindari timbulnya orientasi yang membingungkan, suatu susunan hirarkis di antara jalur-jalur dan titik bangunan dapat dibangun dengan membedakan skala, bentuk, panjang, serta penempatannya. Berikut merupakan standart kenyamanan dalam sirkulasi:



Gambar 2.18. Ergonomi sirkulasi

Sirkulasi ditentukan oleh berbagai kebutuhan ruang dan aktivitas yang ada di ruangan tersebut dilihat dari beberapa fasilitas yang ada di studio ini, yaitu : area pameran/display produk dan penjualan, area pemotretan, area edukasi fotografi. Pola sirkulasi spiral yang terpusat pada suatu tempat sangat cocok untuk karakter ruangan yang dibutuhkan oleh studio ini.

Sirkulasi spiral mempunyai kelebihan diantaranya memudahkan



pengunjung dengan arah sirkulasi yang melingkar atau terpusat, sehingga pengunjung dengan mudah mengakses setiap ruangan.

2.7. Kajian kamera EOS 1DX

Canon memperkenalkan kamera digital SLR bersensor full-frame yang diklaim tercepat di dunia yaitu Canon EOS-1D X¹³.



Gamabar 2.19. Camera CANON EOS 1DX

Teknologi yang digunakan di EOS-1D X merupakan evolusi dari teknologi EOS DSLR profesional sebelumnya seperti EOS-1Ds Mark III dan EOS-1D Mark IV. Sebagai gabungan dan peningkatan kecanggihan dari fitur-fitur pendahulunya di kelas profesional, EOS-1D X mengusung sensor CMOS 18,1 megapiksel berukuran full-frame 35mm dengan kecepatan pengambilan foto tinggi hingga 14 bingkai per detik (fps), disertai prosesor dual DIGIC 5+ sehingga hasil foto di ISO yang sangat tinggi pun minim noise.

Canon EOS-1D X juga merupakan kamera DSLR tercepat di dunia yang menciptakan standar baru keunggulan teknologi kamera DSLR yang semakin meninggalkan para pesaingnya. Sensor EOS-1D X memiliki rasio signal-to-noise

¹³ <http://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadget/11/11/18/luui7m-eos-1dx-dslr-dengan-sensor-full-frame-35-mm>



(S/N) istimewa dengan ukuran pixel pitch lebar 6,95µm. Ukuran piksel dan sensor yang lebih besar semakin meningkatkan efisiensi pengumpulan cahaya sehingga hasil foto yang diperoleh menjadi semakin sempurna dan noise juga semakin rendah.

Berkat sensor dan prosesor yang canggih, kejernihan hasil foto dari EOS-1D X pada ISO 51.200 sebanding dengan hasil foto di ISO 12.800 pada EOS-1D Mark IV sehingga pengaturan ISO EOS-1D X dapat dinaikkan hingga ISO 204.800. Dengan ISO tinggi pengguna dapat meningkatkan kecepatan rana untuk mengurangi guncangan pada kamera saat pengambilan gambar terutama di kondisi kurang cahaya dan tidak dimungkinkan penggunaan flash.

Keistimewaan lain dari Canon EOS-1D X adalah fungsi Real-Time Chromatic Aberration Correction, pemrosesan gambar RAW langsung di kamera, koreksi distorsi lensa (di fungsi RAW processing).

Fitur baru di EOS-1D X adalah Quad Active Mirror Stopper, yang dilengkapi dengan sistem bounce lock dan keseimbangan ganda sehingga dapat mengurangi bouncing cermin secara langsung. Dengan sistem ini, kamera lebih stabil dan akurat pada pemotretan drive tinggi sehingga fotografer tidak akan pernah kehilangan momen yang cepat.

EOS-1D X menggunakan unit rana (shutter) terbaru yang memiliki daya tahan hingga 400.000 kali jepretan. Dan baru dalam seri EOS-1D di kamera ini pertama kali digunakan tirai rana elektronik untuk pengoperasian yang lebih tenang saat menggunakan fungsi live view. Gelombang Ultrasonic Wave Motion Cleaning (UWMC) secara efektif menghilangkan partikel kecil yang mengganggu dari sensor.

2.7.1. Kamera DSLR Full Frame

Adalah Contax yang pertama kali mencoba membuat kamera DSLR dengan ukuran sensor yang sama dengan ukuran film (24 x 36mm) dengan Contax N Digital. Karena penjualannya tidak memenuhi harapan, Contax akhirnya menghentikan produksi kamera ini. Canon menyusul setahun kemudian, di tahun



2002, dengan kamera DSLR full frame mereka; Canon EOS 1Ds yang disegi penjualan berbeda nasibnya dengan Contax¹⁴

Canon pula-lah yang memperkenalkan istilah full-frame di kamera tersebut untuk membedakan dengan kamera bersensor lebih kecil. Jadi pada intinya, kamera DSLR full frame adalah semua kamera DSLR yang menggunakan ukuran sensor yang sama dengan ukuran film, yakni 24x36mm. Di Canon kamera full frame adalah Canon EOS 1Dx atau 5D Mark III, Nikon adalah Nikon D3 dan D4 atau Nikon D800 dan D700. Sementara Sony mengeluarkan kamera full frame bernama Sony Alpha A900.

2.7.2. Kamera DSLR Crop atau APS-C

Pada intinya kamera DSLR crop adalah kamera yang menggunakan ukuran sensor lebih kecil dibanding ukuran film dengan faktor pemotongan (crop factor) sekitar 1.5 atau 1.6 untuk kelas APS-C atau 2 kali untuk kelas Four Third. (Silahkan baca lebih jelas mengenai crop factor disini).

Di Nikon kamera crop ditandai dengan notasi DX sementara Canon tidak memberi notasi khusus, namun selain seri EOS 1D dan 5D Mark, semua jenis kamera DSLR Canon adalah kamera crop. Sementara kamera four third diproduksi oleh Olympus dan Panasonic.

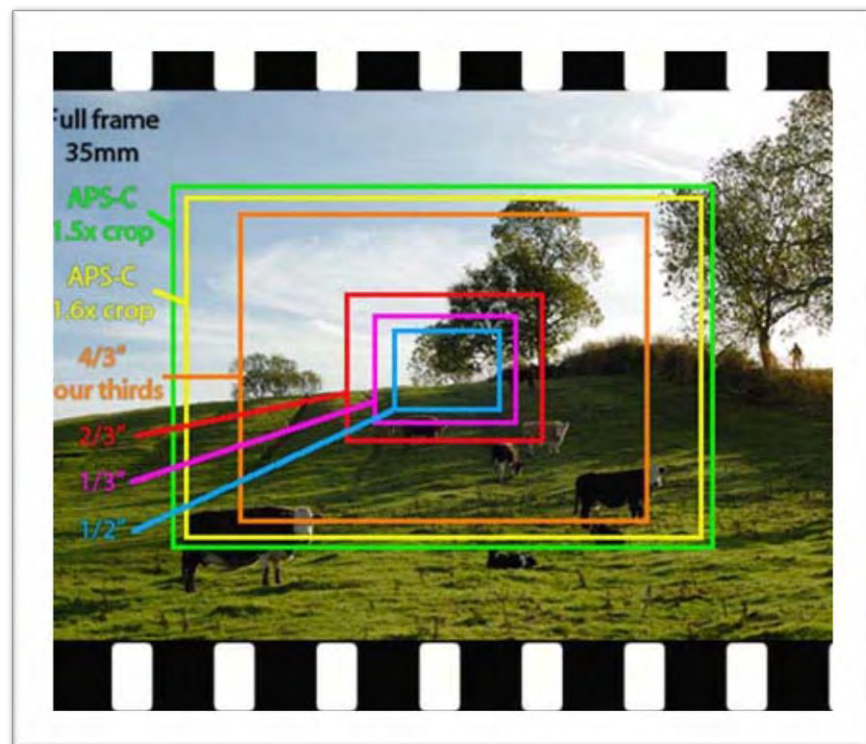
Dengan menggunakan sensor yang ukuran fisiknya lebih gede, ada beberapa keunggulan kamera full frame, diantaranya:

- a) Foto dari kamera full frame lebih sedikit noise, gampangnya begini: kamera full frame dengan sensor yang lebih besar memiliki lebih banyak komponen peka cahaya, dan karena lebih peka maka di kondisi gelap mereka melihat lebih jelas dibandingkan kamera dengan sensor berukuran lebih kecil.
- b) Kamera full frame memiliki detail foto yang lebih banyak, hal ini berkaitan dengan lebih banyak komponen peka cahaya seperti diterangkan diatas.

¹⁴ <http://belfot.com/kamera-full-frame-vs-crop/>



- c) Kamera full frame memiliki ruang tajam lebih sempit, ruang tajam alias depth of field (DOF) memiliki hubungan terbalik dengan ukuran sensor, jadi kamera full frame memiliki DOF yang lebih sempit dibanding kamera crop untuk panjang focal yang sama. DOF yang sempit memungkinkan kita bisa membuat foto dengan bokeh yang lebih mantap.



Gambar 2.20. Perbandingan sensor kamera crop dan kamera full frame

- Memiliki viewfinder lebih besar dan lebih cerah, hampir semua kamera full frame memiliki viewfinder yang lebih besar dan lebih cerah dibanding kamera crop. Hal ini memudahkan kita dalam mengkomposisi foto.
- Full frame lebih enak saat memotret wide, lensa 10mm saat dipakai di kamera full frame tetaplah lensa 10mm, namun saat dipakai di kamera crop akan menjadi lensa 15mm (crop 1,5 kali), jadi tidak bisa selebar saat di full frame



Gambar 2.21. Contoh hasil kamera crop dan kamera full frame (foto sebelah kiri dengan kamera crop dan sebelah kanan dengan full frame)

Keuntungan Kamera

- Kamera full frame memang menggoda, namun jangan terburu nafsu karena kamera crop juga memiliki kelebihan tersendiri.
- Kamera crop lebih terjangkau harganya, sekedar perbandingan kamera full frame terbaru dan termurah Canon EOS 5D Mark III saat ini dijual dengan harga Rp 29 juta sekian sekian, sementara
- kamera crop termahal merk Canon hanya berharga separuhnya. Kamera crop bisa memakai lensa full frame, sementara kamera full frame hanya bisa memakai lensa khusus full frame (FX atau EF). Saat dipasang lensa DX atau EF-S, maka foto yang dihasilkan kamera full frame akan terpotong, jadinya crop juga.
- Kamera crop lebih enteng, karena komponen sensor lebih kecil maka komponen lainnya juga otomatis lebih kecil sehingga kamera crop lebih ringan ditangan
- Kamera crop memperpanjang focal length lensa, sebuah lensa 200mm saat dipasang ke kamera EOS 7D dengan faktor crop 1,6 akan menjadi 320mm, enak saat kita memotret yang jauh-jauh.



2.8. Kajian Tentang Jawa Timur dan Indonesia

Indonesia terkenal dengan julukan kepulauan seribunya, bermacam-macam budaya yang ada di Indonesia membuat kekayaan negeri ini semakin diakui dunia. Pusat kepemimpinan Negara Indonesia untuk saat ini berpusat di pulau Jawa, pulau Jawa sendiri terbagi menjadi tiga provinsi yaitu, Jawa Barat, Jawa Tengah, dan Jawa Timur. Provinsi Jawa timur memiliki kekayaan budaya. Desain Interior Studio Canon mengadopsi budaya Jawa Timur untuk dimasukkan dalam konsep desain dengan cara mengambil sebagian dari kesenian Jawa Timur yaitu dari segi musik tradisional seperti gamelan, dan dari segipewayangan, hal ini dilakukan untuk mengangkat dan memperkenalkan nilai budaya-budaya Jawa Timur kepada dunia.

2.9. Kajian Wayang di Indonesia¹⁵

Keberadaan wayang, baik itu wayang kulit, wayang orang, maupun wayang golek dan juga beragam wayang (setidaknya ada lebih dari 40 jenis wayang) di tanah air indonesia ini telah menjadi khasanah tersendiri. Wayang yang pada tanggal 7 November 2003, resmi diakui sebagai warisan budaya Indonesia ini menjadi saksi tingginya kebudayaan dimasa lampau.

Wayang, merupakan salah satu bentuk teater tradisional yang paling tua. Pada masa pemerintahan Raja Balitung, telah ada petunjuk adanya pertunjukan wayang, yaitu yang terdapat pada prasasti Balitung dengan tahun 907 Masehi, yangewartakan bahwa pada saat itu telah dikenal adanya pertunjukan wayang.

Dalam menelusuri sejak kapan ada pertunjukan wayang di Jawa, dapat kita temukan berbagai prasasti pada jaman raja-raja Jawa, antara lain pada masa Raja Balitung. Namun tidak jelas apakah pertunjukan wayang tersebut seperti yang kita saksikan sekarang. Pada masa pemerintahan Raja Balitung, telah ada petunjuk adanya pertunjukan wayang. Hal ini juga ditemukan dalam sebuah kakawin Arjunawiwaha karya Empu Kanwa, pada jaman Raja Airlangga dalam abad ke-11. Oleh karenanya pertunjukan wayang dianggap kesenian tradisi yang cukup tua.

¹⁵ <http://www.brigaspad.org/2012/02/sejarah-singkat-tentang-wayang.html>



Sedangkan bentuk wayang pada pertunjukan di jaman itu belum jelas tergambar bagaimana bentuknya. Pertunjukan teater tradisional pada umumnya digunakan untuk pendukung sarana upacara baik keagamaan ataupun adat-istiadat, tetapi pertunjukan wayang kulit dapat langsung menjadi ajang keperluan upacara tersebut. Ketika kita menonton wayang, kita langsung dapat menerka pertunjukan wayang tersebut untuk keperluan apa. Hal ini dapat dilihat langsung pada cerita yang dimainkan, apakah untuk keperluan menyambut panen atau untuk ngruwat dan pertunjukan itu sendiri merupakan suatu upacara. Berikut adalah salah satu contoh wayang yang ada di Jawa :

1. Gunungan

Gunungan atau kayon dalam dunia pewayangan, pertama kali diciptakan oleh Raden Patah. Dinamakan gunung karena bentuknya menyerupai gunung yang memiliki puncak dan terdapat pada setiap pagelaran wayang (wayang purwa, wayang krucil, wayang golek, wayang gedok, wayang suluh, dan sebagainya). Menurut bentuknya, gunung atau kayon dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu: ¹⁶

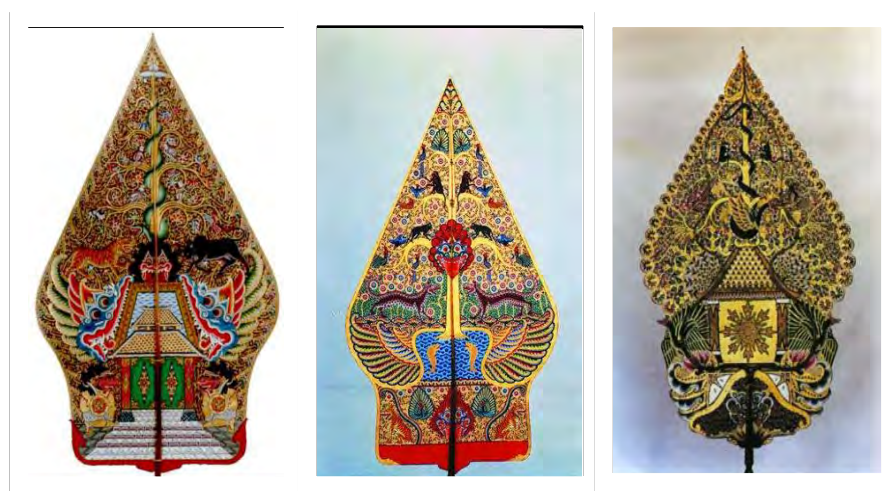
1. Kayon gapuran berbentuk ramping dan pada bagian bawah bergambar gapura yang pada sisi sebelah kiri maupun kanan di jaga oleh raksasa Cingkarabala dan Balaupata. Sedangkan pada bagian belakang terdapat lukisan api merah membara.
2. Kayon blumbangan, bentuknya agak gemuk dan lebih pendek bila dibanding dengan kayon gapuran, Pada bagian bawah terdapat lukisan kolam dengan air yang jernih yang ditengahnya terdapat lukisan sepasang ikan berhadapan. Sedangkan pada bagian belakang bergambar lautan atau langit yang berwarna biru gradasi.

Gunungan secara lengkap bisaanya terdapat lukisan yang menggambarkan alam semesta lengkap dengan isinya. Gambar-gambar tersebut antara lain:



1. Rumah atau balai yang indah dengan lantai bertingkat tiga dan pada bagian daun pintu rumah dihiasi lukisan Kamajaya berhadapan dengan Dewi Ratih.
2. Dua raksasa berhadapan dengan membawa senjata pedang atau gada lengkap dengan tamengnya.
3. Dua naga bersayap.
4. Hutan belantara penuh dengan satwanya.
5. Gambar harimau berhadapan dengan banteng.
6. Pohon besar ditengah hutan yang dililit seokar ular.
7. Kepala makara di tengah pohon.
8. Dua ekor kera dan lutung sedang bermain diatas ranting.
9. Dua ekor ayam alas sedang bertengger diatas cabang pohon.

Berbagai macam bentuk gunung wayang namun tujuannya dan arti tetap sama, begitu juga dengan gambar yang ada di gunung wayang juga mewakili maksud dan arti gunung wayang tersebut, berikut adalah contoh-contoh gunung wayang yang paling sering digunakan dan dijumpai pada pewayangan :



Gambar 2.22. Foto gunung wayang



2.10. Kajian tentang Dekonstruksi

Lahirnya kira-kira pada musim semi 1977, ketika Peter Eisenman mempublikasikan editorial „Post Functionlism“-nya, dengan nama majalahnya „opposition“. Hadir sebagai reaksi terhadap pameran arsitektur rasional dan Ecole des Beaux Arts, pada museum seni modern, Eisenman mengkarakteristikan kedua pameran tersebut sebagai post modern dan bahkan lebih buruknya mengangkat segi-segi kemanusiaan (humanism) dari sebuah bangunan. Padahal sebagaimana diketahui bahwa modernisme sangat anti-humanis. Pada dasarnya hal tersebut merupakan pertanda lahirnya seni abad 19 dan 20 yang mana abstrak, atonal, dan atemporal. Taktiknya adalah dengan membuat segalanya yang typical menjadi „tidak,, atau „pemecahan,, bentuk yang lain.

Menggunakan ide Michael Foucault dari new episteme yang memecahkan humanisme, Eisenman mengedepankan bahwa modern arsitektur menjauhkan manusia dari pusat bumi ini, memperkenalkan ide bahwa sesuatu kepemilikan dan fungsionalisme dapat diubah menjadi atemporal dan mode dekomposisi. Suatu metode desain dengan bentukan yang diyakini berasal dari seri bagian-bagian – tanda tanpa makna. Bila ini terdengar familiar, pastilah karena dekonstruksi telah menjadi salah satu fakultas seni terkemuka di Ivy League, dan sekarang telah menjadi suatu ortodoks / paham.

Ditekankan bahwa mereka bukan diibaratkan sebagai orang Ethiopia yang berharap untuk mengubah lingkungan, melainkan lebih memainkan bentuk modern dengan memasukkan unsure estetika; kesan esensial mereka bukanlah etik namun ber“gaya. Goldbenger mengklaim bahwa bangunan yang dapat dikategorikan neo-modern saat itu adalah Bernard Tschumi- parc de la Villette, karena rancangannya merupakan hasil fantasi tanpa adanya ideologi yang pasti. Pendapat ini bisa benar dan salah ; benar-karena Tschumi membuat bentukan paviliun dengan memainkan bentuk constructivistme yang melayang; salah-karena Mannerisme merupakan salah satu karakteristik dari purna dan post modern arsitektur. Tschumi berkeras bahwa folies yang ada mengilustrasikan teori dari dekonstruksi.



Pada ideologi ini, dihubungkan dengan Eisenman, yang benar-benar memperbarui new modernism dengan bentukannya yang „ baru „, dalam arsitektur. Anti humanist, decentring, penghilangan manusia dari dunia, menurut Eisenman akan eksis di filosofi modern, akan tetapi dalam arsitektur hal itu tidak terjadi. Cukup beralasan sebab, arsitek hingga sekarang harus menyesuaikan fungsi bangunan mereka dan menyocokkan dengan lingkungan yang ada. Sekarang new modern tidak lagi mempercayai humanism; mereka lebih memilih untuk mengerjakan rancangan mereka sebagai self justifying, yang bermain dengan ide metafisik. Arsitek-arsitek yang mempelopori aliran ini adalah Peter Eisenman, Bernard Tschumi, Daniel Libeskind, Fujii, Frank Gehry, Rem Koolhaas, Zaha Hadid, Morphosis/ Thom Mayne dan Hejduk, tapi bukan Foster, Rogers, Hopkins, Maki dan Pei. Merekalah pembentuk dekonstruksi dengan melanjutkan gerakan modern dengan cara mengelaborasi dan menggabungkan bentukan yang kompleks.

2.10.1. Definisi Dekonstruksi

Apakah yang dimaksud dengan dekonstruksi hampir semua orang memiliki pemahaman yang berbeda-beda sejak konsep ini ada pada tahun 1971 dan telah menjadi focus utama teori literature Amerika dan Perancis. Di luar itu, kita harus mewaspadai central paradox yang mengatakan bahwa dekonstruksi telah menjadi akademik ortodoks dalam beberapa universitas Amerika, kampus seni dan arsitektur.

Sedang dalam arsitektur dekonstruksi adalah suatu pendekatan terhadap perancangan bangunan dengan mencoba melihat arsitektur dari segi bagian dan potongan. Bentuk dasar arsitektur dirombak semua. Bangunannya tidak memiliki unsure logis : bentuknya tidak berhubungan satu sama lain, tidak harmoni, abstrak.¹⁷

Dekonstruksi adalah post-strukturalism – yang merupakan reaksi pertama terhadap teori dan praktek structural dari Claude Levi Strauss, Noam Chomsky dan semua yang mendapatkan pengertian dan pertentangan dalam struktur. Akan tetapi

¹⁷ <http://architecture.about.com/library/blgloss-deconstructivism.htm>



post structuralism tidak memiliki sifat dekonstruksi di dalamnya sebagaimana dimaksudkan adalah adanya proses dislocation, de-composing, dan de-coding. (Charles Jencks, 1980)

Dekonstruksi memiliki arti yang berbeda-beda bagi tiap orang, oleh karena itu untuk mengerti artinya, maka harus mengerti perbedaan dari tiap tokoh dan karyanya masing-masing, ada beberapa aliran dalam arsitektur dekonstruksi seperti:

1. Fragmentation and Discontinuity

Pecahan dan diskontinu. Aliran ini dianut oleh Frank Gehry – yang mana memecahkan keseluruhan bentukan menjadi berbagai bagian pecahan dan menjajarkan pecahan-pecahan tadi dengan filsafat seni.

2. Neo Constructivist yang dipelopori Rem Koolhaas dan OMA

Inversional rotasi dari potongan-potongan besar menjadi dekomposisi perspektif yang distorsinya colourful. Atau pula sebagaimana dapat dilihat pada Parc de La Villette, Tschumi yang mana dapat terlihat permainan sirkulasi, grid, strip, dan confetti. Dalam Neo constructivist, Zaha Hadid juga terkenal dengan flying beam dan cocktail stick, dan proyek lain yang membuat dekonstruksi jadi begitu indah, dislocated – mengutip kata-katanya dan Leonidov – bisaa disebut anti gravitational. Neo constructivist ini terkenal optimis dan realistic sehubungan dengan mass culture.

3. Folies, Bernard Tschumi

Persilangan antara late constructivist Chernikov, estetik dari Kandinsky dan dekonstruksi Perancis (Foucault dan Derrida). Mereka ini terkenal dan diperhitungkan sebagai titik pergerakan kemajuan constructivist, akan tetapi ide dan bentuk yang sama disintesis dan diambil sebagai titik ekstrim oleh Daniel Libeskind. Ia telah menyerap „paham,, dari beberapa sumber antara lain : fragmentation milik Gehry ; flying beams dan cocktail milik Koolhaas ; representasi hermetic milik Eisenman. Kemudian kesemuanya itu



dikombinasikan dengan suatu bentuk dan bahasa yang lain, yang mana keduanya sangat bersifat personal dan anti architectural.

4. *Positive Nihilism, Peter Eisenman*

Yang mana menemukan bahwa representasi itu sendiri merupakan tujuan akhir dari arsitektur. Adalah benar adanya bahwa Eisenman telah pasti dengan kehilangan pusat, perbedaan yang tidak dapat dipisahkan dengan modernism, massa yang uprooted, akhir dari identitas etnik – akan tetapi tema ini selalu menomor duakan figure retorisnya dan disublimasi menjadi satu set perubahan : catachresis, arabesque, grotesques atau pada masa lampau disebut : scaling, self similarity, dan transformation. Hampir seluruh bagian arsitekturnya bersifat sangat abstrak (meskipun sekarang beberapa representasi konvensional telah masuk), ia tetap konsisten. Kebanyakan orang sulit untuk memahami karyanya, karena konsep yang ia terapkan sangat sulit dipahami. Satu-satunya cara agar dapat menghargai karya Eisenman adalah dengan membaca dan melihat karyanya, maka akan ditemukan estetika, keindahan dan sedikit pergerakan, namun tetap privat.

Tanpa disadari dekonstruksi telah menggariskan prinsip-prinsip penting sebagai berikut:

- Tidak ada absolut dalam arsitektur.. tidak ada satu cara atau gaya yang terbaik. Gaya klasik, tradisional, modern, dan lainnya mempunyai posisi dan kesempatan yang sama untuk berkembang.
- Tidak ada antologi dan teologi dalam arsitektur, tidak ada tokoh atau figure yang perlu didewakan.
- Dominasi pandangan dan nilai absolut dalam arsitektur harus segera diakhiri. Perkembangan arsitektur selanjutnya harus mengarah pada keragaman pandangan dan tata nilai.
- Visiocentrism atau pengutamaan indera penglihatan dalam arsitektur harus diakhiri. Potensi indera lain harus dimanfaatkan pula secara seimbang.



- Arsitektur tidak lagi identik dengan produk bangunan, arsitektur terkadang dalam ide, gambar, model, fisik bangunan dengan jangkauan dalam aksentuasi yang berbeda. Prioritas yang diberikan pada ide, tidak hanya berfungsi sebagai simulasi atau representasi gedung, tetapi bisa menjadi produk atau tujuan akhir arsitektur.¹⁸

2.10.2. Aplikasi Arsitektur Dekonstruksi

Denver Art Museum



Gambar 2.23.

Arsitek : Daniel Libeskind Lokasi : Denver, Colorado – USA

Bangunan ini didirikan diatas lahan seluas 146.000 square feet dan menjadi bangunan yang memiliki konstruksi paling unik bagi lingkungan sekitarnya. Hal yang pertama kali nampak pada bangunan ini adalah proyeksi trimatra yang nampak kontras namun menjadikan bangunan ini lebih berirama. Bentukkan yang penuh dengan bidang mencuat yang dikantilever menjadi daya tarik utama dari bangunan ini. Penggunaan metal, kaca, titanium dan batu-batu alam dianggap menambah sifat artistic dari bangunan ini.

¹⁸ http://www.oocities.org/sta5_ar530/tugas_kelompok/kelompok2/V.htm



Gambar 2.24. Denver Art Museum, Denver, Colorado – USA

Untuk dapat menghasilkan bentukan seperti ini tentunya juga mengandalkan kemampuan teknologi dan pemilihan bahan yang tepat dan memiliki spesifikasi yang tepat dan tentunya berkualitas tinggi. Bangunan ini lebih cenderung mencerminkan „massa“ dari pada „ruang“ yang ada didalamnya. Sehingga ekspresi sang arsitek dapat dituangkan secara lugas tanpa ada batasan apapun. Untuk lebih jelasnya interpretasi pembahasan pada obyek bangunan pertama dilampirkan lewat matriks dibawah ini.



Gambar. 2.25. Tampak Atas Denver Art Museum

Arsitek : Daniel Libeskind Lokasi : Denver, Colorado – USA



Vila Olimpica Hotel Arts



Gambar 2.26. Villa Olimpica

Arsitek : Frank O. Gehry Lokasi : Barcelona, Spanyol

The Vila Olimpica Hotel Arts berlokasi di Olympic Village yang memiliki luas 150.000 square feet. Dengan waktu pelaksanaan yang cukup lama (1989-1992), bangunan ini menjadi sebuah karya yang unik. Dengan menampilkan bentukan – bentukan trimatra , bangunan yang merupakan transformasi dari bentuk ikan yang direalisasikan dalam sebuah konstruksi sepanjang 54 meter dengan ketinggian 35 meter. Dengan bentukan dan dimensi seperti ini, bangunan ini menjadi landmark bagi daerah sekitar.



Gambar 2.27. Villa Olimpica

Arsitek : Frank O. Gehry Lokasi : Barcelona, Spanyol



Bangunan ini memamerkan penonjolan konstruksi yang mutakhir sebagai daya tarik yang menjadikan bangunan ini lebih hidup dan berirama. Pengkomunikasian antara hasil teknologi dan pemilihan bahan mampu berperan dalam meningkatkan elemen – elemen artistic dan estetik yang dominan pada bangunan ini. Nampak pada hadirnya unsur – unsur geometris yang terdapat pada sisi podium. Sehingga dapat kita amati bagaimana arsitek melakukan perjalanan untuk menghasilkan karya, langkah – langkah apa yang menjadi pemikiran arsitek sebelum masuk kedalam dekonstruksi.



Gambar 2.28. Suasana Senja Villa Olimpica

Arsitek : Frank O. Gehry Lokasi : Barcelona, Spanyol



Gambar 2.29. Villa Olimpica

Arsitek : Frank O. Gehry Lokasi : Barcelona, Spanyol



Plaza EX (Entertainment Xenter)



Gambar 2.30. Plaza EX (Entertainment Xenter)

Arsitek : Biro Arsitek Denton Corker Marshall (DCM), Jakarta

Patung raksasa itu seolah-olah bergerak. Warnanya menyentak: merah, hijau, oranye, biru, dan abu-abu. Abstraksi kotak-kotak yang seakan melayang memberi sentuhan baru pada gedung-gedung di seputar bundaran Hotel Indonesia (HI), Jakarta Pusat. Sepintas, kehadirannya timbul tenggelam di sela-sela Plaza Indonesia dan gedung Kedutaan Jepang di Jalan Thamrin. Ini adalah gedung baru dengan label: Plaza EX, singkatan dari Entertainment Xenter. Bangunan empat lantai yang dibuat dengan konsep moto *MTV*: "*gue banget!*". Target *market*-nya jelas: generasi *MTV*! "Generasi *MTV* itu kan menerima semua hajaran informasi. Mereka cenderung liar berekspresi. Desainnya mencaplok gaya generasi tersebut. *Funky, trendy*, sportif, dengan elemen-elemen nyentrik bergaya modern kontemporer, kesannya "*semau gue*" namun intelek. Gedung ini didesain oleh tim kecil dari Biro Arsitek Denton Corker Marshall (DCM).

Dengan pertimbangan peruntukan bangunan untuk remaja sekarang bergaya simpel, elemen yang dipilih pada Palza EX pun sederhana: murni geometris. Komposisinya "*hanya*" terdiri dari kubus, kotak, dan sedikit



aksen lengkung. Untuk memberi kesan "bergerak" yang sportif, susunan bangunan yang terdiri dari lima kotak dibuat dengan ketinggian berbeda dan acak.

Warna terkesan trendy, setiap kotak diberi warna berbeda dengan latar abu-abu. Gedung ini terbentuk dari elemen-elemen dan garis-garis kaku. Tapi tetap terlihat lentur, karena penataan susunan tinggi rendah dari komposisi dasar yang pas. Ditambah lagi dengan konstruksi tiang-tiang yang seperti disebar acak, mencong sana mencong sini, memberi kesan ceria pada interiornya. Di dalam gedung terdapat mal, food court, retail, bowling center, celebrity fitness, dan kafe.

Pembangunan gedung dengan konsep "liar" ini awalnya sempat ditolak Plaza Nusantara Realty Consortium, pemiliknya. Maunya, ada benang merah dari segi desain dengan gedung-gedung di sekitarnya. Di depan ada Plaza Indonesia, bagian kiri Hotel Indonesia, di kanan gedung Kedutaan Besar Jepang, dan di seberang Hotel Nikko. Gedung-gedung ini menerapkan konsep gaya 1960-an, yang dikenal dengan nama international style.

2.11. Kajian eksisting dan observasi

2.11.1 Studio Adventure

Alamat : Nginden Intan Tengah F1-39, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia



U
↑

Gambar 2.31. Peta lokasi studio Adventure



Studio adventure adalah studio fotografi yang berada di tengah kota Surabaya, dengan luas bangunan $\pm 1200 \text{ m}^2$, dibagi menjadi 4 lantai.

Studio adventure hanya menyediakan area fotografi indoor dan out door dengan begbagai konsep yang berbeda-beda, namun studio tidak mempunyai fasilitas fotografer atau kostum untuk model, karena studio ini hanya melayani tempat dengan konsep untuk fotografer, sehingga studio ini dapat di jadikan sarana pekerjaan bagi fotografer yang tidak mempunyai studio sendiri. Berikut adalah foto-foto dari studio adventure :



Gambar 2.32. Tampak depan studio adventure



Gambar 2.33. Area lobby

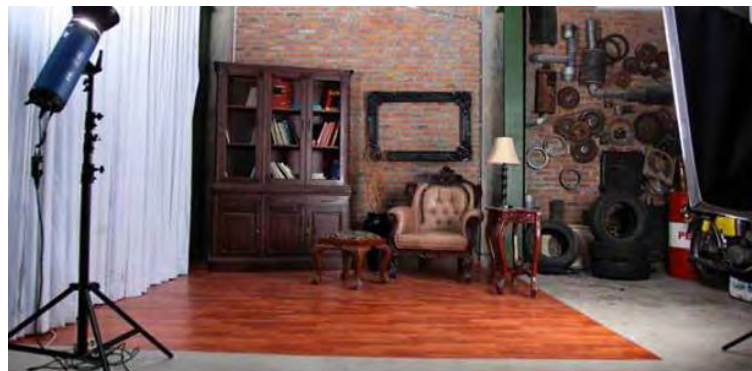
Gambar-gambar diatas, arsitektur dan interiornya studio adventure menggunakan gaya modern, pemilihan warna merah untuk furniturnya bermaksud memberi kesan mewah pada ruangan tersebut, dan warna hitam pada lantainya menambahkan kesan dramatis, untuk dinding-dindingnya memilih warna abu-abu dan putih yang bermaksud untuk memantulkan cahaya agar ruangan tidak gelap, dan di tambah dengan lampu dekoratif dan juga hidenlamp. Untuk area pemotretan, lampu penerang ruangan tidak dominan karena dianggap lampu tersebut mengganggu pada saat pemotretan, sehingga hanya menambahkan lampu sebagian saja sesuai yang di butuhkan. Berikut adalah gambar-gambar area pemotretan,



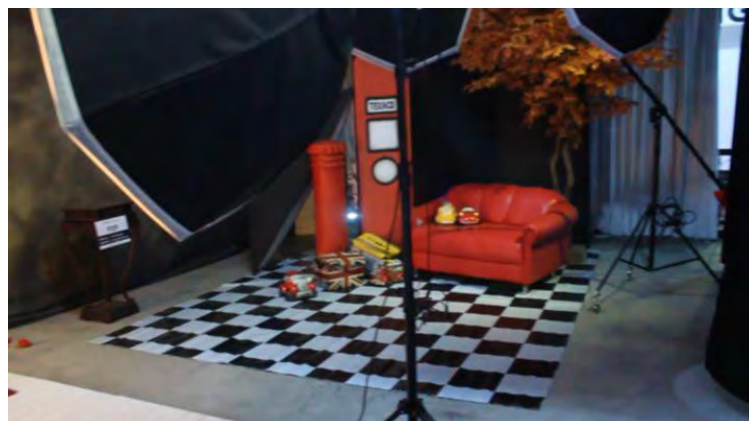
Gambar 2.34. Area pemotretan 1



Pada gambar diatas, area ini mempunyai kelebihan dari area lain karena mempunyai jalur akses masuk yang luas dengan maksud untuk memasukkan model yang berupa mobil, furniture, dan lain sebagainya. Area ini berhubungan langsung dengan koridor. Lantai pada area ini menggunakan rabatan halus karena pada akhirnya ada pelapis vinyl yang sekaligus menjadi background obyek saat di foto, dindingnya memilih warna hitam untuk blocking dan putih untuk pemantulan cahaya agar ruangan tersebut tidak terlalu gelap, dan pada plafon dimanfaatkan untuk softbox gantung yang bermaksud untuk mengatur cahaya model.



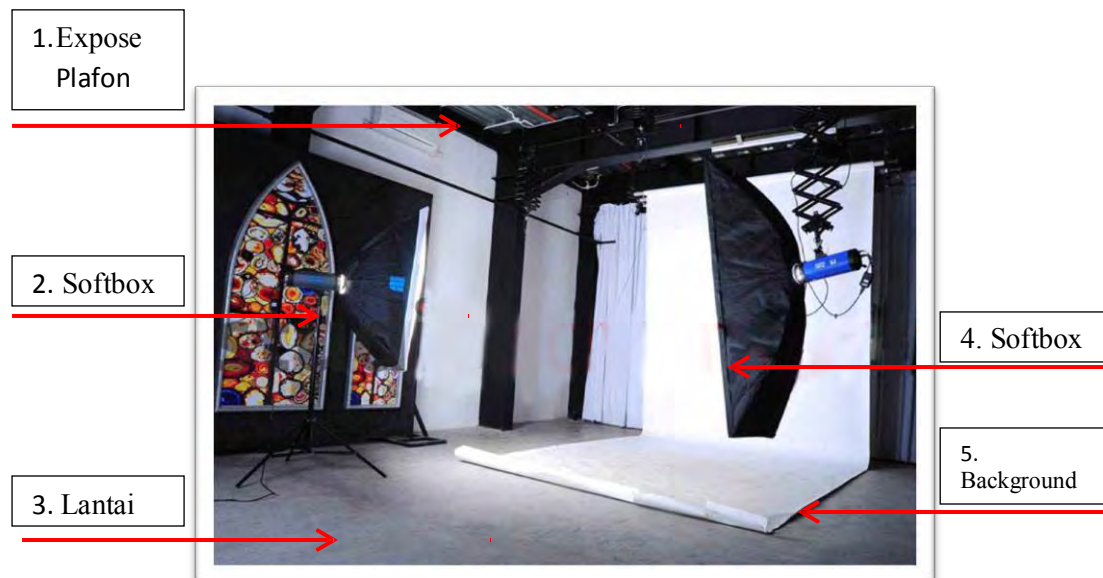
Gambar 2.35. Area pemotretan 2 (konsep dapat berubah)



Gambar 2.36. Area pemotretan 3 (konsep dapat berubah)



Gambar 2.37. Area pemotretan 4 (konsep cafe)



Gambar 2.38. Area pemotretan 5

Pada gambar diatas, area ini yang paling laris dalam studio ini, area ini bisaanya digunakan untuk pemotrean produk atau model, untuk keterangan simbol-simbol diatas adalah sebagai berikut :

1. Expose plafon, memilih warna hitam bermaksud untuk blocking agar property yang ada di plafon tidak terlihat, plafon dimanfaatkan untuk penggantung softbox,



2. Softbox, pencahayaan buatan yang berfungsi untuk mengatur cahaya model
3. Lantai rabatan halus, memilih warna natural menambah kesan dramatis pada ruangan tersebut. Rabatan dipilih karena aktivitas pada ruangan ini berhubungan langsung dengan benda-benda berat.
4. Softbox gantung, penerangan buatan ini berfungsi untuk menambah penerangan pada model, ketinggian softbox ini dapat di atur sesuai kebutuhan, bisaanya softbox gantung berfungsi untuk pemotretan produk seperti makanan, minuman, buah, dan lain sebagainya
5. Background, ada 3 macam warna background polos pada area ini yaitu warna cream, hitam, putih, hal ini dilakukan agar fotografer dapat memilih kontras model.

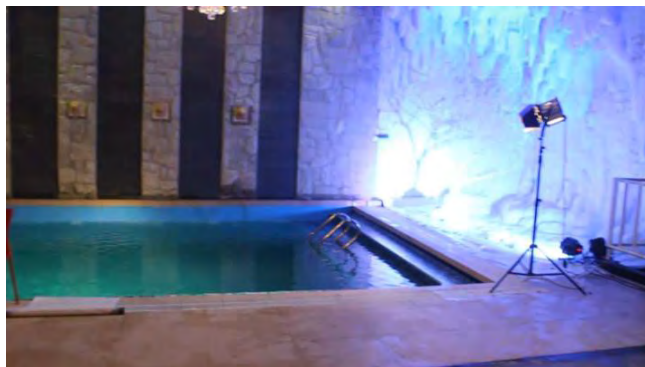


Gambar 2.39. Area pemotretan outdoor

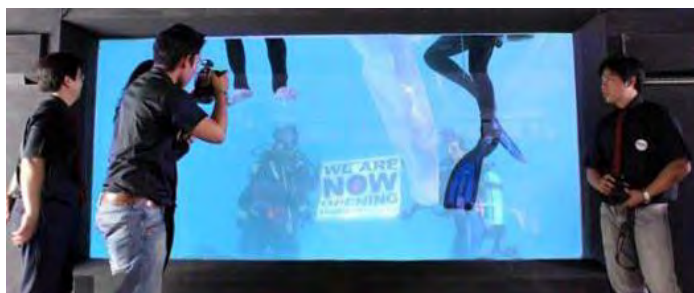
Gambar diatas berada di lantai 4 (outdoor) karena kebutuhan fotografi membutuhkan cahaya alami untuk menunjang karakter model dan properti



Gambar 2.40. Ruang Makeup



Gambar 2.41. Area pemotretan underwater



Gambar 2.42. Area pemotretan underwater

Pada gambar 2.32. ini yang menjadi kelebihan dari studio adventure, studio yang mempunyai fasilitas pemotretan underwater, untuk sesi fotografi ini bisaanya di lakukan di kolam atau laut namun studio ini menyediakan layanan



didalam gedung yang bisaanya disebut dengan fotografi *underwater indoor*. untuk cara pengambilan gambar dapat dilakukan langsung didalam air atau dengan cara pengambilan gambar dari luar karena fasilitas underwater ini sebagian mempunyai dinding kaca yang menyerupai aquarium raksasa.

Luas area ini sekitar $\pm 35 \text{ m}^2$, area ini bisa di pakai 4 model secara bersamaan, namun tidak dapat dilakukan 2 pemotretan dengan waktu yang bersamaan, pada area ini mempunyai 2 asisten lengkap dengan pakaian selam yang bermaksud untuk membantu jalanya pemotretan, hal ini lah yang membuat area ini menjadi paling special dari area lain yang ada di studio adventure.

Sesuai dengan konsep awal studio adventure, yaitu dimana studio hanya menyediakan fasilitas fotografi tanpa menyediakan fotografer maupun kostum, konsep tersebut menjadi ciri khas dari studio adventure. Karena konsep tersebut para fotografer yang tidak mempunyai studio sendiri dapat memanfaatkan studio ini, jadi tidak sulit lagi jika para fotografer ingin melakukan hunting indoor dengan konsep yang berbeda-beda, dan ditambahkan fasilitas fotografi underwater yang membuat studio ini semakin unik.

2.12. Studi Pembandingan

Studi pembandingan ini dilakukan untuk menambah refrensi dari obyek lain, harapan yang diinginkan adalah mengetahui ciri khas yang ada dalam masing-masing obyek tersebut, sehingga dapat menjadi media pembelajaran dan pengalaman.

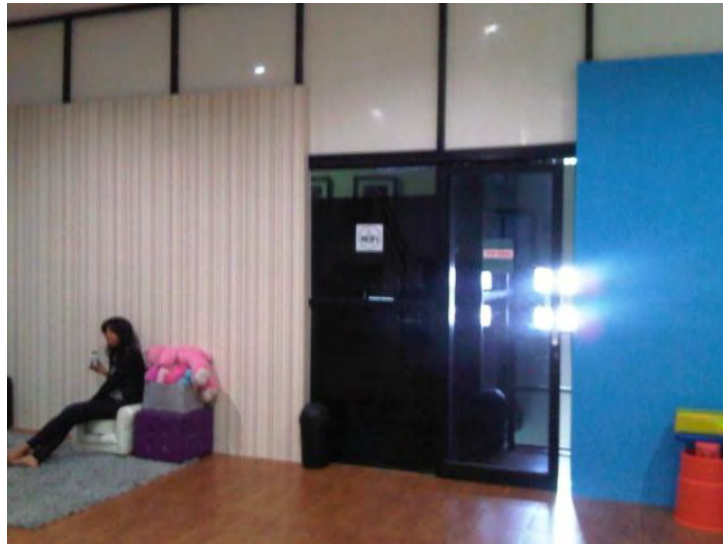
2.12.1. Artluz Studio

Alamat : Jl. Ngagel Jaya Selatan 72. Surabaya, Jawa Timur. Indonesia.

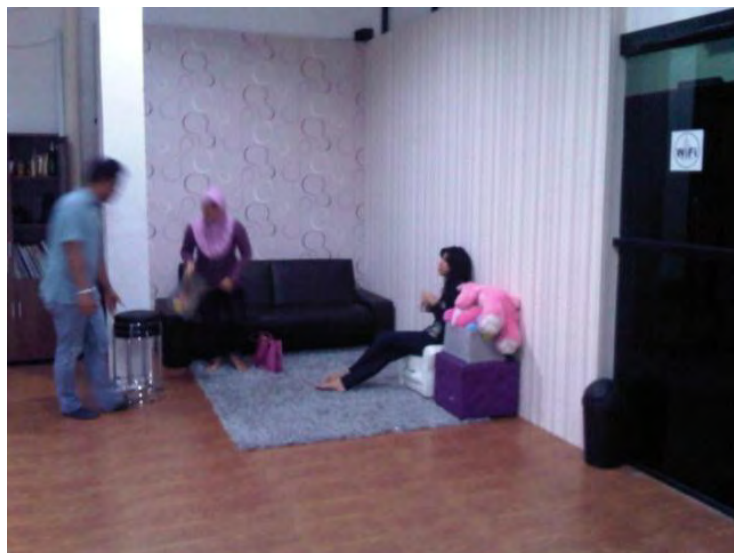
Artluz studio foto adalah usaha yang bergerak dibidang fotografi, namun berbeda dengan konsep studio adventure, Artluz studio menyediakan spot/area untuk fotografi juga lengkap dengan fotografernya, Artluz stuidio bisa dikatakan studio spesialis fotografi produk misalnya, baju, furniture, minuman, dan lain



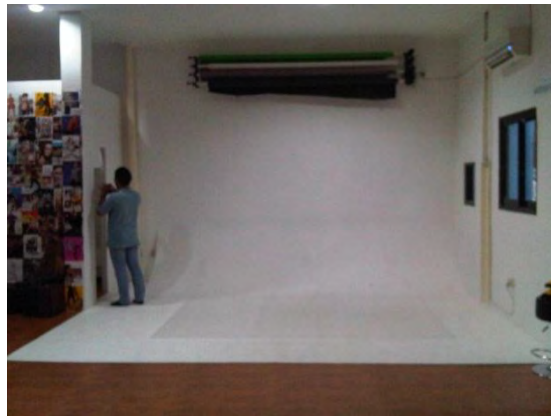
sebagainya. Jika konsumen membawa fotografer sendiri maka artluz studio dapat menyewakan area fotografi lengkap dengan lightingnya, berikut adalah gambar-gambar dari Artluz studio :



Gambar 2.43. Pintu masuk



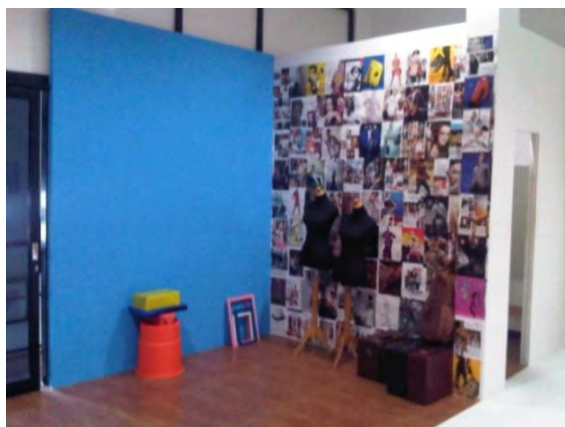
Gambar 2.44. Area tunggu



Gambar 2.45. Area pemotretan 1



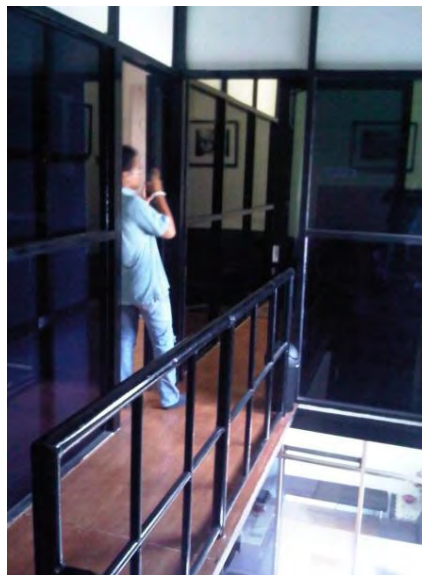
Gambar 2.46. Area pemotretan 2



Gambar 2.47. Area pemotretan 3



Gambar 2.48. Mini office Artluz Studio



Gambar 2.49. Akses Masuk Artlus Studio

Artluz studio berada di lantai 2, lantai 1 digunakan untuk bengkel mobil, konsep ini yang menjadikan ciri khas Artluz studio, studio yang bergabung dengan bengkel tidaklah menjadi halangan bagi Agni (*pemilik studio dan bengkel*) justru hal ini lah yang dapat menjadi nilai tambah bagi bengkel dan studio itu sendiri, bangunan yang luasnya sekitar $\pm 800 \text{ m}^2$ yang dibagi menjadi 2 lantai, yaitu lantai 1 untuk bengkel dan lantai 2 untuk studio fotografi.



2.13. Kajian edukasi fotografi

Selain fasilitas fotografi, studio ini juga akan dilengkapi dengan adanya fasilitas pembelajaran tentang fotografi, konsumen/peserta dapat mengetahui cara menggunakan kamera dan juga cara-cara pemotretan dengan baik, obyek yang menjadi refrensi edikasi fotografi ini adalah mata kuliah fotografi yang ada di Jurusan Desain Produk Industri, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, yang bisaanya disebut dengan DESPRO.

Ada dua tingkatan dalam pembelajaran fotografi, yaitu tingkat amatir dan tingkat professional, untuk tingkat amatir dimana peserta baru mengenal fotografi, pada tingkatan amatir siswa diperkenalkan menggunakan kamera dan menggunakan alat-alat studio seperti lighting.

Pada tingkatan professional, peserta dikenalkan pengolahan obyek dan editing, tingkatan professional lebih di tekankan pada teknik manipulasi gambar, dengan cara-cara tertentu. Karena property tambahan yang di pakai pada fotografi sangat banyak maka diperlukan pembelajaran khusus agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

Maksud dari penambahan fasilitas edukasi fotografi ini untuk menambah nilai ciri khas dari studio dan memperkenalkan kepada dunia bagaimana cara menggunakan kamera dengan benar dan pentingnya fotografi di dunia ini.

2.14. Kajian tentang percetakan

Selain mempunyai fasilitas edukasi fotografi, studio ini dilengkapi juga dengan fasilitas percetakan, fasilitas ini sangat membantu kepada owner studio agar tidak perlu melakukan percetakan diluar studio untuk hasil-hasil fotonya, fasilitas percetakan ini juga dapat dimanfaatkan konsumen untuk mencetak hasil fotonya sendiri, fasilitas ini selain membantu owner dapat mencetak di studio sendiri juga dapat menambah income konsumen. Dibutuhkan alat-alat khusus untuk mencetak foto seperti printer dari ukuran centimeter (A4) sampai dengan



printer yang berukuran meter (banner/billboard), berikut adalah contoh alat-alat yang di gunakan dipercetakan :



Gambar 2.50. Contoh seting ruangan percetakan



Gambar 2.51. Mesin cetak foto merk HPDesignjet Z3200



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Menurut buku yang berjudul “Menciptakan Estetika dengan metodologi Penelitian” oleh Mahendra Wardhana, metode penelitian adalah cara - cara yang digunakan dalam menguraikan penelitian, sehingga cenderung bersifat umum bagi suatu penelitian yang sejenis. Metode penelitian mencakup keseluruhan aktivitas penelitian mulai awal sampai akhir meliputi pengumpulan data, analisis data dan hipotesa. Metode penelitian yang sistematis dapat membantu mempermudah pengolahan data dan melakukan hipotesa dari data yang telah diperoleh.

Desain interior Studio Adventure Canon sebagai sarana edukasi tentang fotografi ini, diperlukan data - data penelitian yang nantinya dapat menunjang hasil perancangan desain interior yang sesuai dengan tujuan dan manfaat desain yang diharapkan. Metode yang digunakan adalah metode analitis, dimana setiap hal dalam perancangan senantiasa dianalisa kembali, adapun teori dalam kajian analisa yang digunakan oleh penulis antara lain:

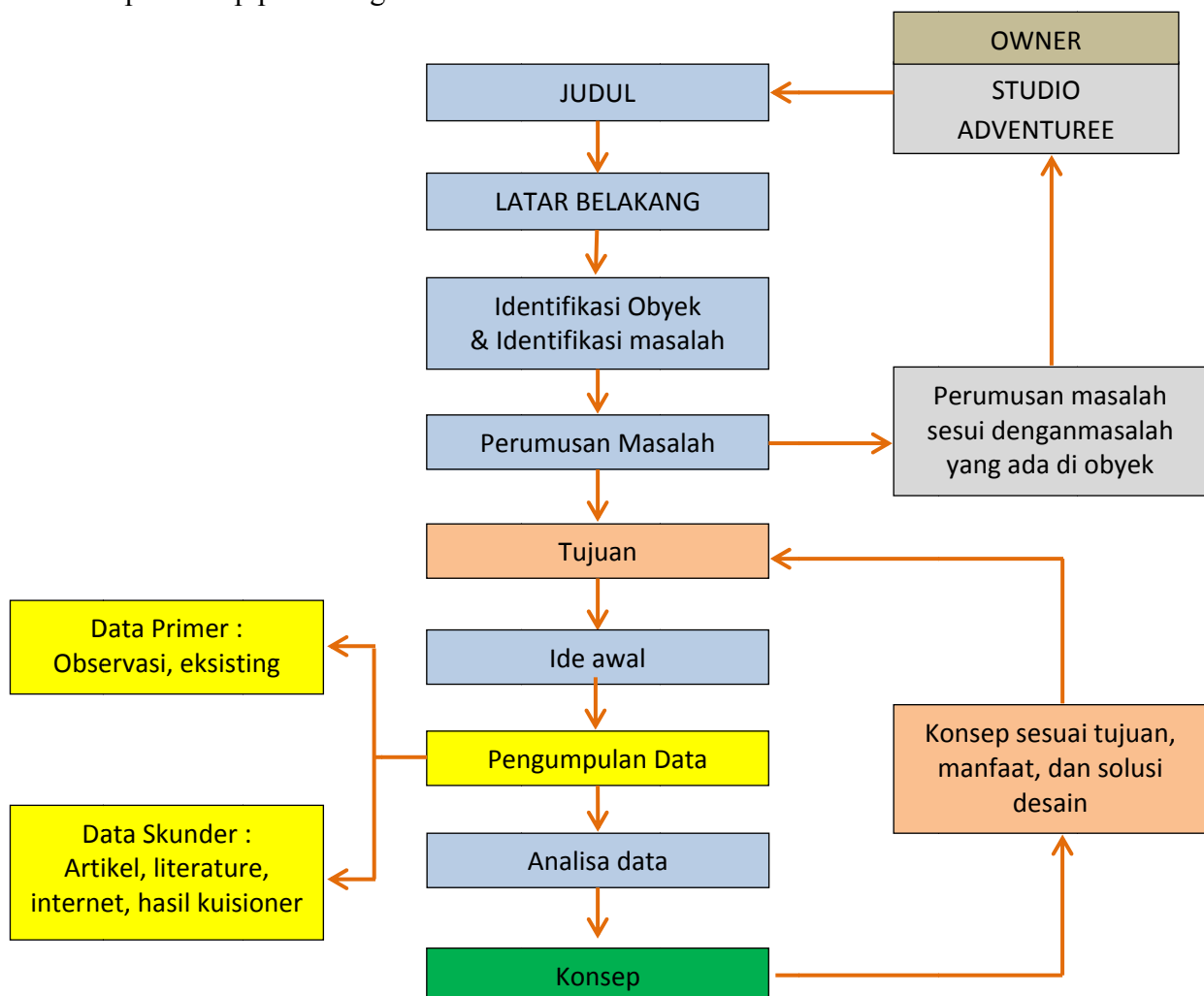
- a. Metode analisa induktif : metode yang digunakan untuk mencari standarisasi yang diperlukan dalam perancangan untuk dianalisa dan didapatkan standar tetap sesuai dengan tema perancangan yang kemudian dipakai dalam aplikasi perancangan desain.
- b. Metode analisa dengan menggunakan kajian semiotika : metode yang digunakan untuk mencari kaitan antara “tanda” yang ada pada unsur fisik-fisik bangunan dengan “makna” yang terkandung didalamnya.
- c. Metode analisa deskriptif : metode yang memaparkan dan menguraikan segala bentuk data yang diperoleh untuk dianalisa.
- d. Metode analisa komperasi : metode yang membandingkan data dengan teori atau menganalisa antara data dengan data yang lainnya, yang kemudian diambil data yang sesuai dengan perancangan.

Metode analisis dengan kajian *continuity & change* : analisa yang dilakukan dengan



menelusuri unsur-unsur bangunan yang telah berubah dan masih tetap dengan penjelasan alasan tentang perubahan bangunan. Dapat juga untuk menganalisa bagian-bagian bangunan yang boleh atau tidak diperbolehkan untuk diubah.

Berikut ini alur metodologi penelitian pada desain interior Studio Adventure yang akan diterapkan pada interior Studio Canon dengan tujuan akhir berupa konsep perancangan :



Bagan 3.1 Alur Metode Perancangan



Keterangan :

a. *Latar belakang*

b. *Identitas obyek dan pencarian masalah*

Setelah diperoleh latar belakang , dilakukan observasi ke objek kemudian data yang diperoleh kemudian diidentifikasi untuk mencari masalah-masalah yang ada.

c. *Rumusan masalah*

Setelah identifikasi objek dan pencarian masalah, ditemukan bermacam-macam masalah yang kemudian ditemukan beberapa titik permasalahan yang kemudian untuk menetapkan perumusan masalah.

d. *Tujuan*

Dari rumusan permasalahan maka akan dimunculkan program kebutuhan perancangan berupa daftar yang berisi hal-hal yang harus dipenuhi dalam perancangan yang merupakan tujuan dari riset studio foto ini. Tujuan tersebut diharapkan menjadi penyelesaian dari rumusan masalah yang telah ditentukan.

e. *Ide awal*

Ide awal ini kemudian digunakan untuk menentukan data apa saja yang kemudian akan dicari untuk mencapai sebuah konsep yang sesuai dengan objek perancangan studio.

f. *Pengumpulan data*

Data yang dikumpulkan dengan beberapa cara yaitu data primer seperti observasi langsung, dan data sekunder seperti literature, mencari data dari artikel, internet, buku, dan lain sebagainya.

g. *Analisa data*

Proses ini berlangsung dengan cara membandingkan akan keadaan yang ada di lapangan, data tipologi dan data literatur. Hasil analisa tersebut diolah kembali berdasarkan kebutuhan yang muncul, misalnya kebutuhan ruang, besaran ruang, hubungan ruang dan pembagian area.

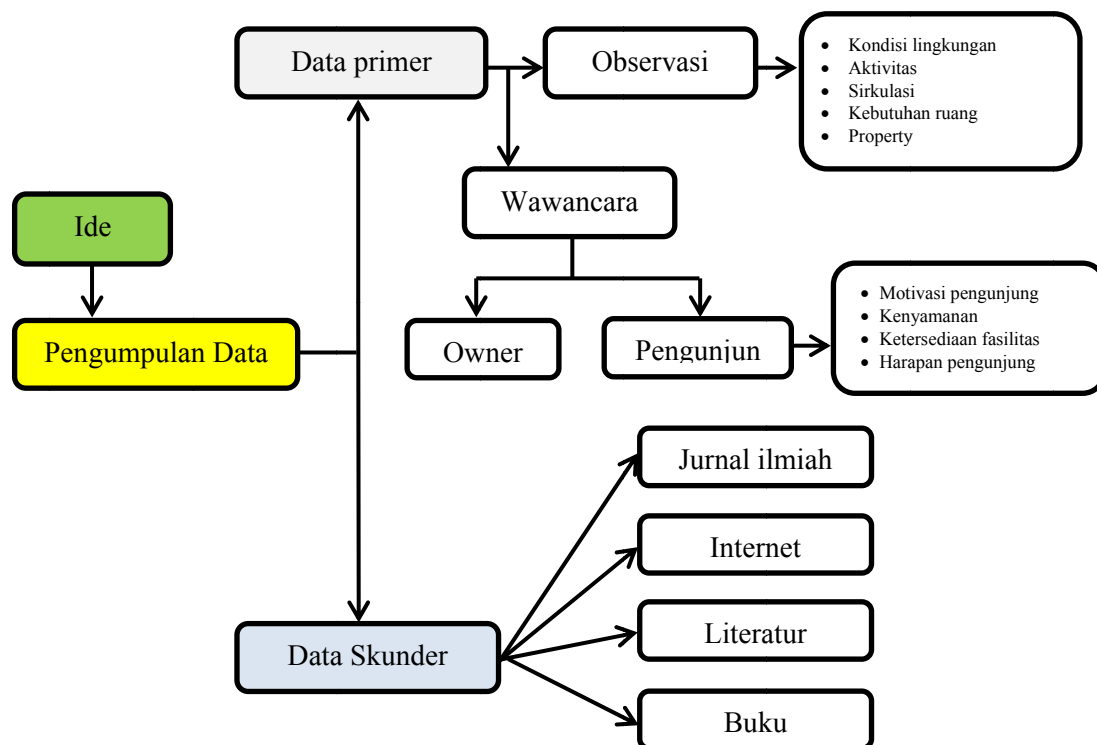


h. Konsep

Hal ini digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada. Dalam konsep perancangan ini semua hal yang dibutuhkan dalam mendesain suatu interior harus dipikirkan secara teliti. Dalam konsep perancangan ini berisi tentang bentuk, warna, pola sirkulasi, sistem pencahayaan, elemen pembentukruang, sistem penghawaan, dan lain sebagainya.

3.1.Tahap Pengumpulan Data

Dilakukan tahap pengumpulan data melalui beberapa metode pengambilan data, yaitu pengambilan data secara langsung dan tidak langsung. Pengambilan data secara langsung dapat dilakukan dengan observasi ke obyek yang dituju dan wawancara, sedangkan secara tidak langsung dapat dilakukan dengan mengambil data dari literatur seperti buku, jurnal ilmiah, dan dari internet. Berikut ini adalah alur pengumpulan data :



Bagan 3.2 Alur metode pengambilan data



3.1.1. Observasi Lapangan (Langsung).

- a. Observasi ke Studio Adventure Surabaya untuk mengetahui kondisi objek studi yang sebenarnya sehingga dapat memperoleh gambaran tentang eksisting yang diperoleh dengan mendatangi sumber data, data yang diperoleh antara lain :

1. Mengetahui aktivitas di studio adventure.
Dapat mengetahui aktivitas fotografi pada studio adventure
2. Mengetahui lingkungan sekitar.
Pentingnya tata letak bangunan terhadap bangunan sekitarnya, karena dapat mempengaruhi katifitas dan sirkulasi.
 - a) Kondisi eksisting berada di perumahan yang tata letak bangunanya saling berdempetan.
 - b) Tempat parkir kurang lebar, sehingga memanfaatkan trotoar sebagai tempat parkir mobil.
3. Pengaturan layout dan sirkulasi
Sirkulasi masih sangat buruk karena tidak adanya pembeda antara jalur sirkulasi dan area kerja.
4. Suasana yang sesak karena aktivitas fotografi yang pada saat ada pemotretan, karena ruang yang sempit.
5. Mengetahui berbagai macam furniture dan perlengkapan fotografi seperti camera, softbox, lighting tambahan, background, dan sebagainya.

Saat observasi lapangan, dilakukan juga wawancara pada pemilik untuk mengetahui :

1. Sejarah terciptanya Studio foto
2. Perkembangan Fotografi hingga saat ini yang semakin dikenal oleh masyarakat luas.
3. Aktivitas dan kebutuhan ruang di Studio Adventure Surabaya.
4. Harapan Studio Adventure untuk kedepannya dapat lebih dikenal masyarakat.
5. Rencana pengembangan Studio Adventure Surabaya.

- b. Observasi ke Artluz studio Surabaya, hal ini dilakukan untuk mengetahui



kondisi objek studi pembanding untuk mengetahui fasilitas dan kebutuhan studio fotografi, sehingga dapat diperoleh data antara lain:

1. Model sirkulasi yang diterapkan di galeri ini adalah *Spiral Circulation*, sehingga pengunjung dapat leluasa melihat hasil fotografi, selain itu karena ruangan yang digunakan merupakan gabungan dengan bengkel mobil maka ada aktivitas dan kebutuhan ruang tambahan pada studio ini.
2. Suasana ruangan yang dirasakan di Artluz studio Surabaya, adalah nuansa modern, dengan adanya pemilihan warna, furniture, dan finising pada Artluz studio ini.
3. Pencahayaan dan penghawaan yang digunakan di Artluz studio Surabaya. Pencahayaan yang digunakan menggunakan pencahayaan buatan dan penghawaannya juga menggunakan penghawaan buatan.
4. Mengetahui kondisi area fotografi seperti : aktivitas yang dilakukan, peralatan yang diperlukan dan suasana yang dirasakan di Artluz studio.
5. Mengetahui penggunaan furniture untuk property fotografi, sehingga property tersebut tidak mudah rusak dan terawat.

Saat observasi lapangan, dilakukan juga wawancara pada pemilik untuk mengetahui :

1. Sejarah terciptanya Artluz studio Surabaya.
2. Perkembangan Fotografi hingga saat ini yang semakin dikenal oleh masyarakat luas.
3. Aktivitas dan kebutuhan ruang di Artluz studio Surabaya.
4. Harapan Studio Adventure untuk kedepannya dapat lebih dikenal masyarakat.
5. Rencana pengembangan Artluz studio Surabaya.

- c. Observasi ke Mulya Foto digital printing Gresik, kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui apa saja aktivitas digital printing dan yang terutama alat-alat printing, observasi ini dilakukan karena ada penambahan area printing pada obyek. Sehingga dapat diperoleh data antara lain :



1. Mengetahui mengenal bermacam-macam alat printing seperti, computer, printer, plotter, cutting. Karena banyaknya model print dan kegunaannya masing-masing, maka untuk menjaga kualitas dibutuhkan observasi mesin print yang nantinya akan mesin cetak foto pada obyek ini. Mula foto menggunakan mesin cetak HP designjet.
2. Mengetahui alur kerja untuk mencetak suatu foto, sehingga tidak terjadi kesalahan pada proses printing. Mulai dari mengambil gambar kemudian transfer gambar dilanjutkan dengan editing sampai finis pencetakan,
3. Mengetahui aktivitas printing sehingga dapat menyesuaikan ukuran ruangan, dan furniture yang diperlukan. Untuk area editing mula foto membutuhkan ruang 20 m², ruang yang cukup untuk 2 – 3 alat printing dengan ukuran 1.5 m² seperti HP designjet.

Saat observasi lapangan, dilakukan juga wawancara pada pemilik untuk mengetahui :

1. Mengetahui cara perawatan alat-alat print, dengan adanya perawatan rutin agar alat-alat tidak mudah rusak dan awet.
 2. Mengetahui perkembangan teknologi dalam hal percetakan.
 3. Aktivitas dan kebutuhan ruang digital printing.
- d. Observasi ke Desain Produk Industri (*mata kuliah fotografi*) Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas dan apa saja yang diperlukan dalam kegiatan edukasi fotografi. observasi ini dilakukan karena ada penambahan area edukasi fotografi pada obyek. Sehingga dapat diperoleh data antara lain :

1. Mengetahui proses belajar fotografi, mulai dari yang pemula sampai yang professional. Ada 2 tahap dalam pembelajaran fotografi di DESPRO, yaitu fotografi amatir dan fotografi aplikatif.
2. Mengetahui mengenal alat-alat yang dibutuhkan untuk pembelajaran.
3. Mengetahui aktivitas pembelajaran, sehingga dapat menyesuaikan



layout ruangan, agar peserta belajar merasa nyaman.

4. Mengetahui furniture yang diperlukan untuk pembelajaran, misalnya meja pembimbing, meja peserta, kursi, dan lain sebagainya.

Saat observasi lapangan, dilakukan juga wawancara pada mahasiswa fotografi untuk mengetahui :

1. Aktivitas dalam pembelajaran fotografi, silabus yang dipakai dalam proses belajar sama seperti mata kuliah yang lain seperti 4x tugas termasuk 1x tugas besar dan 1x tugas akhir.
2. Kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran, materi yang di dapat sudah maksimal, sehingga mahasiswa dapat mengenal tentang fotografi dengan detail
3. Keinginan mahasiswa untuk lebih mendalami dunia fotografi.

3.2. Wawancara

Pengunjung Studio Adventure Surabaya.

- a. Motivasi mengunjungi Studio Adventure Surabaya, yaitu studio dijadikan sarana pekerjaan.
- b. Kenyamanan ruangan Studio Adventure Surabaya, yang memang dirasa masih sangat sesak.
- c. Ketersediaan fasilitas-fasilitas di Studio Adventure Surabaya, yang masih kurang.
- d. Harapan pengunjung Studio Adventure Surabaya terutama pada tempat area fotografi.

3.3. Studi literatur

Studi literatur yang dilakukan adalah pencarian data yang diperoleh dari jurnal, buku-buku teks, laporan penelitian, internet, dan majalah. Data studi literatur ini bisa dijadikan referensi yang baik untuk menunjang riset desain perancangan pengembangan ketrampilan dan fasilitas bersosialisasi bagi pengunjung. Berikut merupakan data-data yang dicari antara lain :



- a. Denah *layout* yang akan menjadi denah eksisting galeri ini.
- b. Studi tentang definisi beberapa kata yang menyusun kalimat judul.
- c. Studi mengenai elemen-elemen interior misalnya : material, bentukan, warna, furniture, dan pencahayaan dan penghawaan.
- d. Studi tentang camera EOS Canon 1DX : Speksifikasi tentang kamera, detail camera EOS Canon 1DX
- e. Studi tentang Studio foto : pengertian tentang studio foto, perlengkapan studio foto, pengembangan fasilitasnya, kebutuhan ruang, aktivitas pengunjung.
- f. Studi tentang kebutuhan ruang untuk fotografi.
- g. Studi mengenai digital printing : contoh mesin cetak foto, aktivitas pengunjungnya, kebutuhan ruang, furniture yang digunakan.
- h. Studi tentang Jawa Timur : sejarah, budaya, seni.
- i. Studi tentang wayang : sejarah wayang.
- j. Contoh gambar desain interior dekonstruksi.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB IV

ANALISA DATA

4.1. Tahap Analisa Data

Data yang diperoleh melalui wawancara, studi literatur dan observasi akan dikumpulkan dan diolah dengan mengumpulkan data - data yang diperlukan lalu dianalisis untuk dicari suatu kesimpulan akhir atas pemecahan masalah yang ada dan sebagai acuan dalam proses perancangan nantinya. Data kemudian dievaluasi, dikomparasikan dan diterapkan dalam rancangan eksisting yang telah ada. Analisa yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Analisa Konsumen.

Analisa mencakup segmentasi konsumen yang dibidik oleh studio adventure :

1. Segmentasi Konsumen.

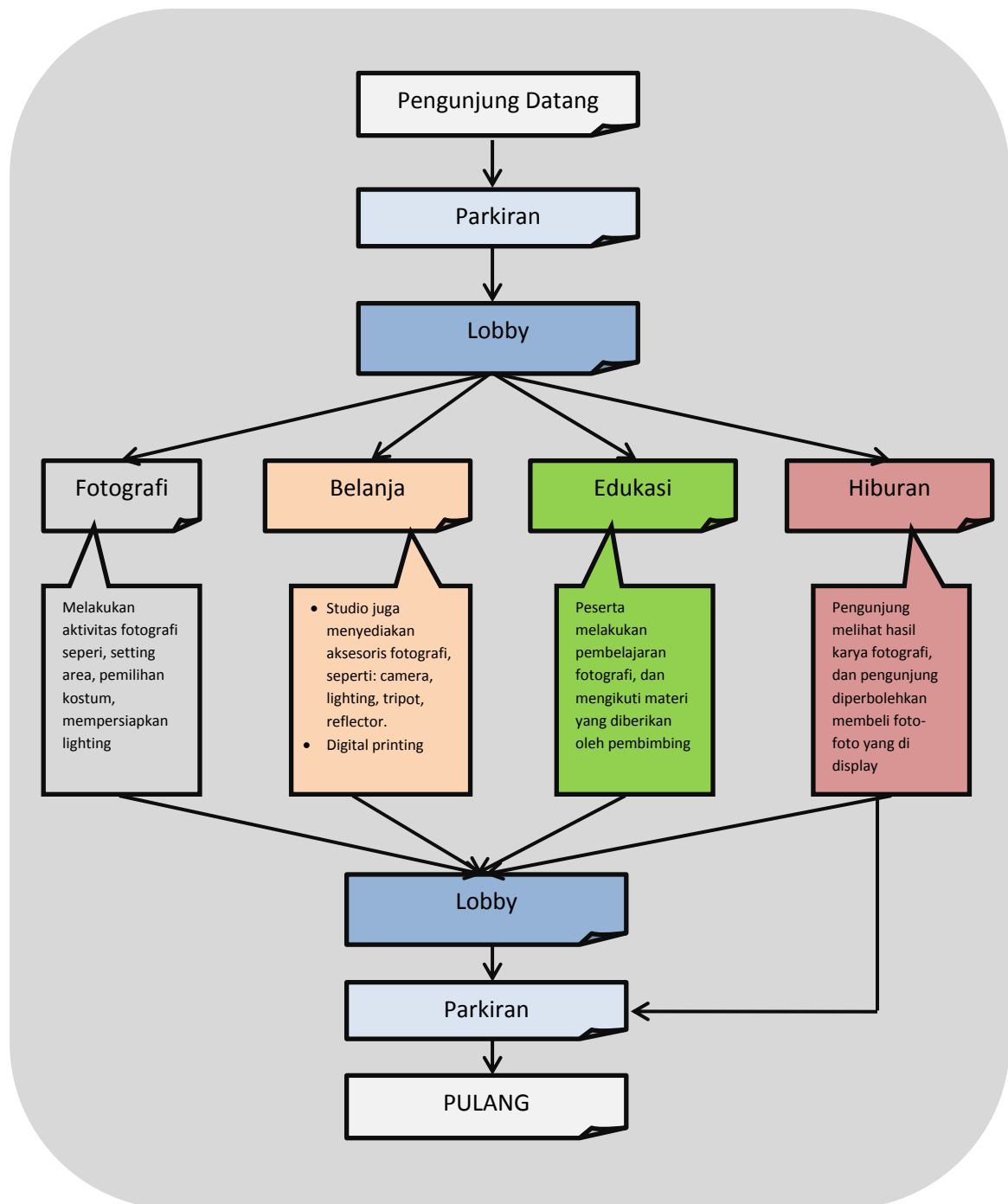
- a) Aktivitas yang dilakukan konsumen saat mengunjungi studio.
- b) Analisa konsumen Studio Adventure.
- c) Tujuan konsumen mengunjungi Studio Adventure.

2. Analisa aktivitas konsumen mengunjungi studio.

Untuk mempertahankan daya tarik pengunjung terhadap studio perlu adanya fasilitas tambahan untuk menambah aktivitas pengunjung di dalamnya seperti :

- a) *Edukasi* : pembelajaran tentang foto dan teknik menggunakan kamera.
- b) *Hiburan* : pameran karya fotografi.
- c) Digital printing : percetakan hasil fotografi
- d) Belanja : studio juga menyediakan penjualan alat-alat fotografi seperti kamera, lighting, tripod, reflector, dan sebagainya.

Berikut adalah skema pengunjung studio :



Bagan 4.1. Skema pengunjung studio



b. Analisa Kebutuhan Ruang

Analisa mencakup tentang

1. Analisa kebutuhan ruang berdasarkan studi aktivitas yang ada di studio.
 - Area *pemotretan*.
 - Area pemotretan *underwater*.
 - Area *edukasi fotografi*.
 - Area *display*. Penjualan aksesoris fotografi
 - Area *pameran karya fotografi*
 - Area *digital printing*.
2. Analisa kebutuhan ruang berdasarkan aktivitas beberapa fasilitas yang ada di studio.
 - Area fotografi
 - Area edukasi
 - Area printing
3. Analisa hubungan antar ruang.
4. Standart ruangan berdasarkan aktivitasnya.
5. Analisa kebutuhan ruang dengan denah eksisting yang sudah ada.

4.2. Analisis Material Element Pembentuk Ruang.

1. Dinding.

- Analisis material yang ramah lingkungan.
- Analisis material yang sesuai dengan *style* jawa dekonstruksi : Warna, Jenis dan karakter bahan material
- Analisis pemilihan material sesuai dengan aktifitas yang terjadi di area tersebut.

2. Lantai.

- Amaterial yang ramah lingkungan.
- Analisis material yang sesuai dengan *style* jawa dekonstruksi natural. : Warna, Jenis dan karakter bahan material.
- Analisis pemilihan material sesuai dengan aktifitas yang terjadi di area



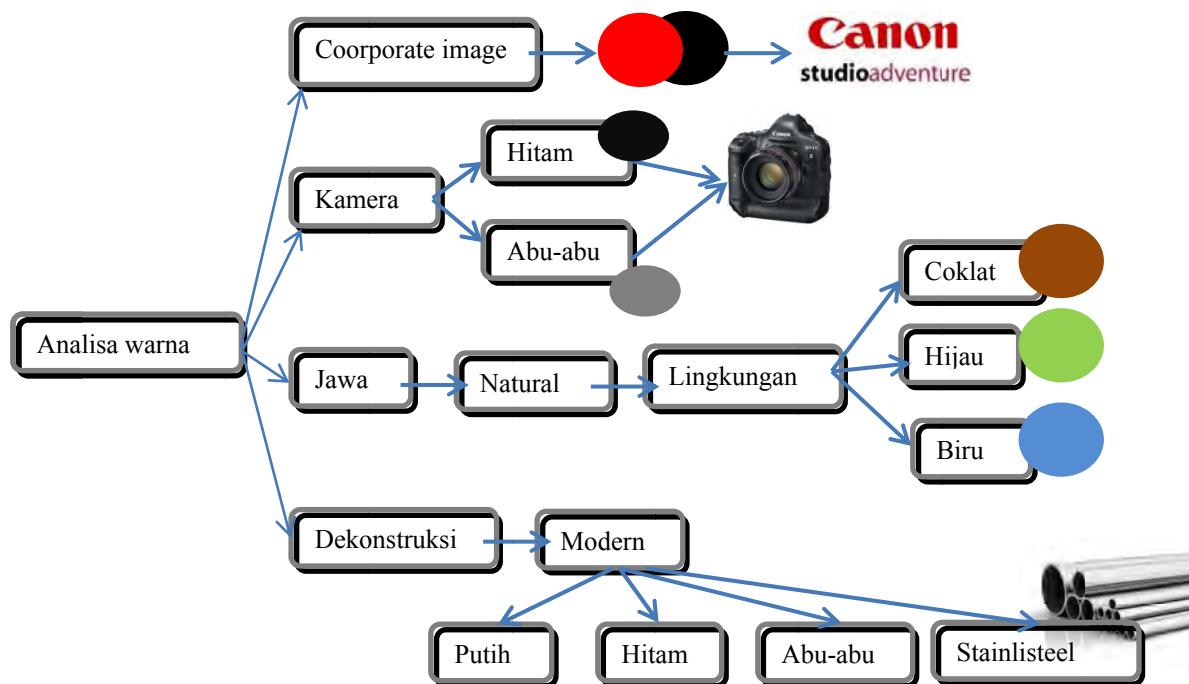
tersebut.

3. *Plafon.*

- Analisis material yang ramah lingkungan.
- Analisis material yang sesuai dengan *style* jawa dekonstruksi:
Warna, Jenis dan karakter bahan material
- Analisis pemilihan material sesuai dengan aktifitas yang terjadi di area tersebut.

4. *Analisis Warna,*

- Analisis warna *coorporate image* (logo).
- Analisis warna body kamera.
- Analisis warna jawa.
- Analisis warna dekonstruksi.



Bagan 4.2. Warna-warna yang dipakai

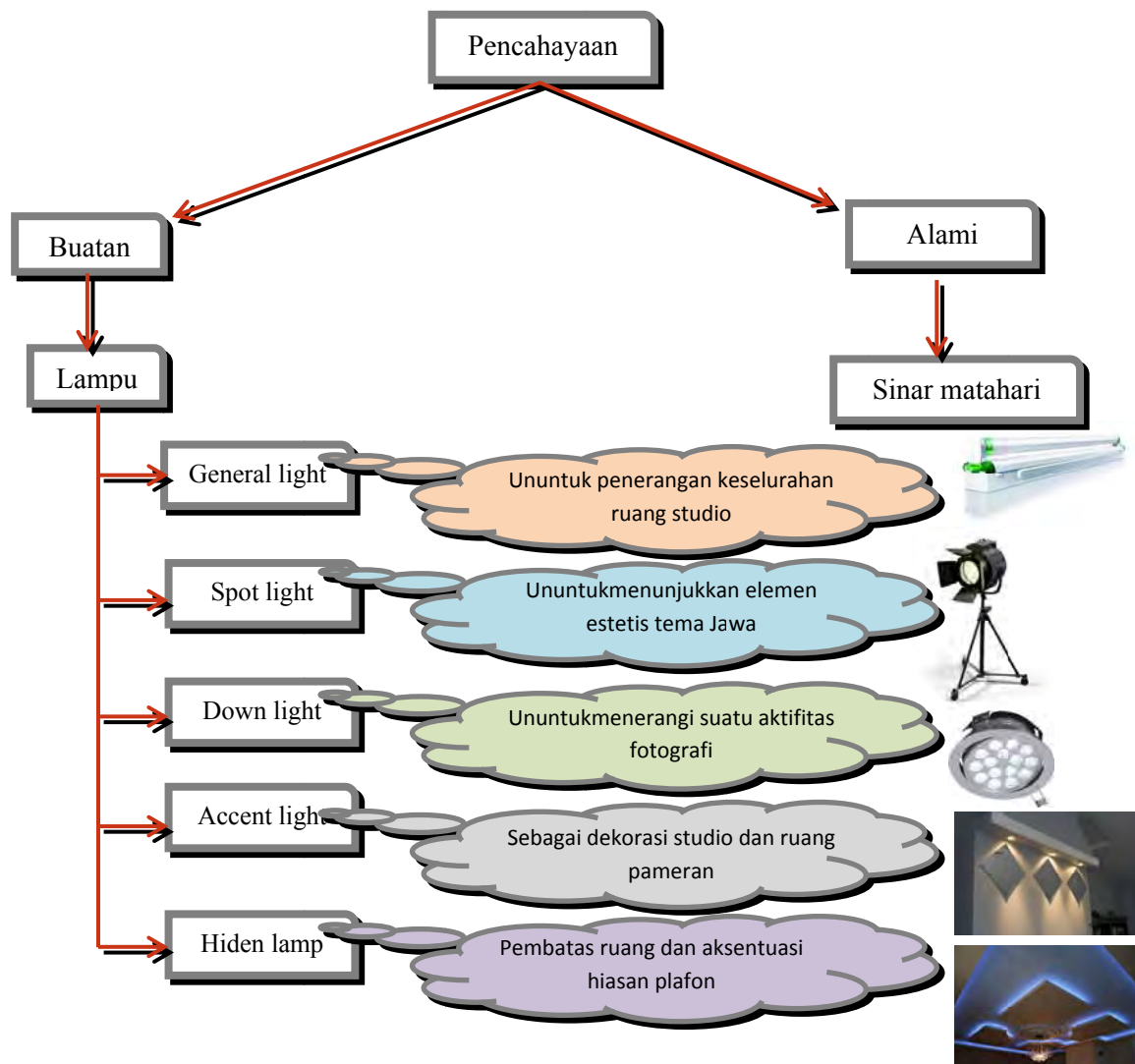


5. Analisis Pencahayaan,

Analisa pencahayaan mencakup tentang :

1. Analisa pencahayaan yang digunakan sesuai dengan fungsinya.

- Sebagai pencahayaan keseluruhan ruang (*general lighting*).
- Sebagai pencahayaan objek yang menjadi *point of interest*.
- Sebagai pencahayaan aktivitas khusus.
- Sebagai pencahayaan pembentuk suasana ruang.



Bagan 4.3. Sistem pencahayaan yang digunakan



6. Analisa Penghawaan.

1. Analisa sumber penghawaan
 - Penghawaan alami.
 - Penghawaan buatan.
2. Analisa penghawaan yang dibutuhkan sesuai aktivitas yang ada di area tersebut.

7. Analisa Element Pengisi Ruang.

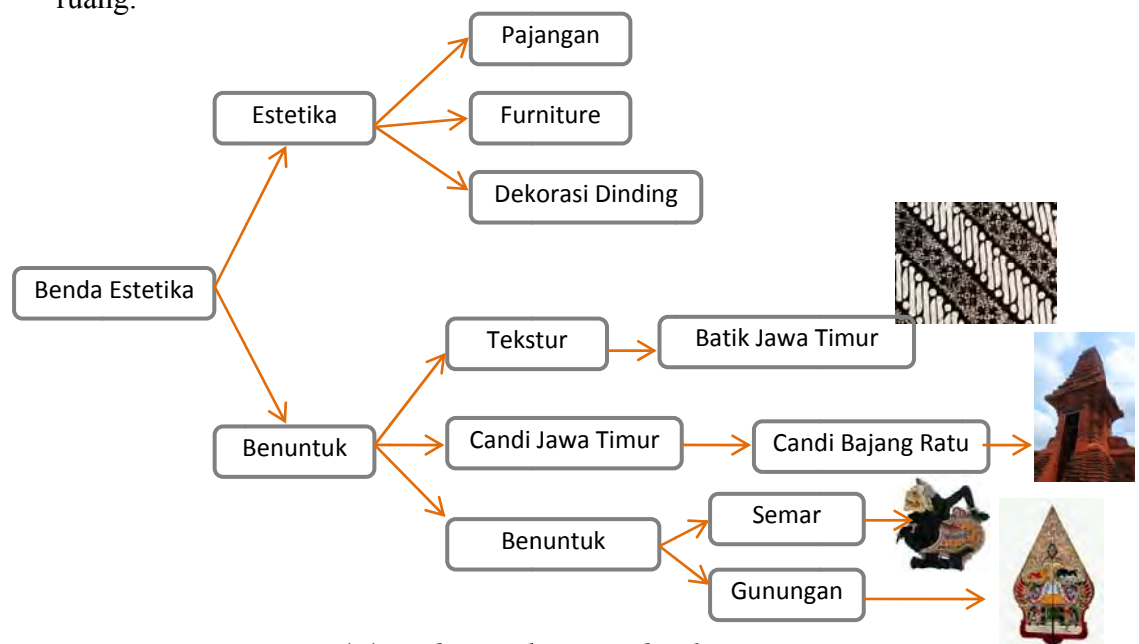
1. Analisa Element Estetika.

Analisis element estetika mencakup tentang :

- Element estetis yang sesuai dengan tema Jawa.
- Element estetis yang sesuai dengan style Dekonstruksi.

Pada analisa benda estetika, digunakan metode untuk mencari kaitan antara bentuk yang berkaitan dengan Jawa dan Budayanya, dengan aplikasinya pada ruang. Benda estetika ini selain melambangkan makna juga dapat melambangkan fungsi.

Konsep Estetika akan diterapkan sesuai dengan ciri yang dapat melambangkan tema Jawa dan diterapkan sebagai dekorasi pada ruang.

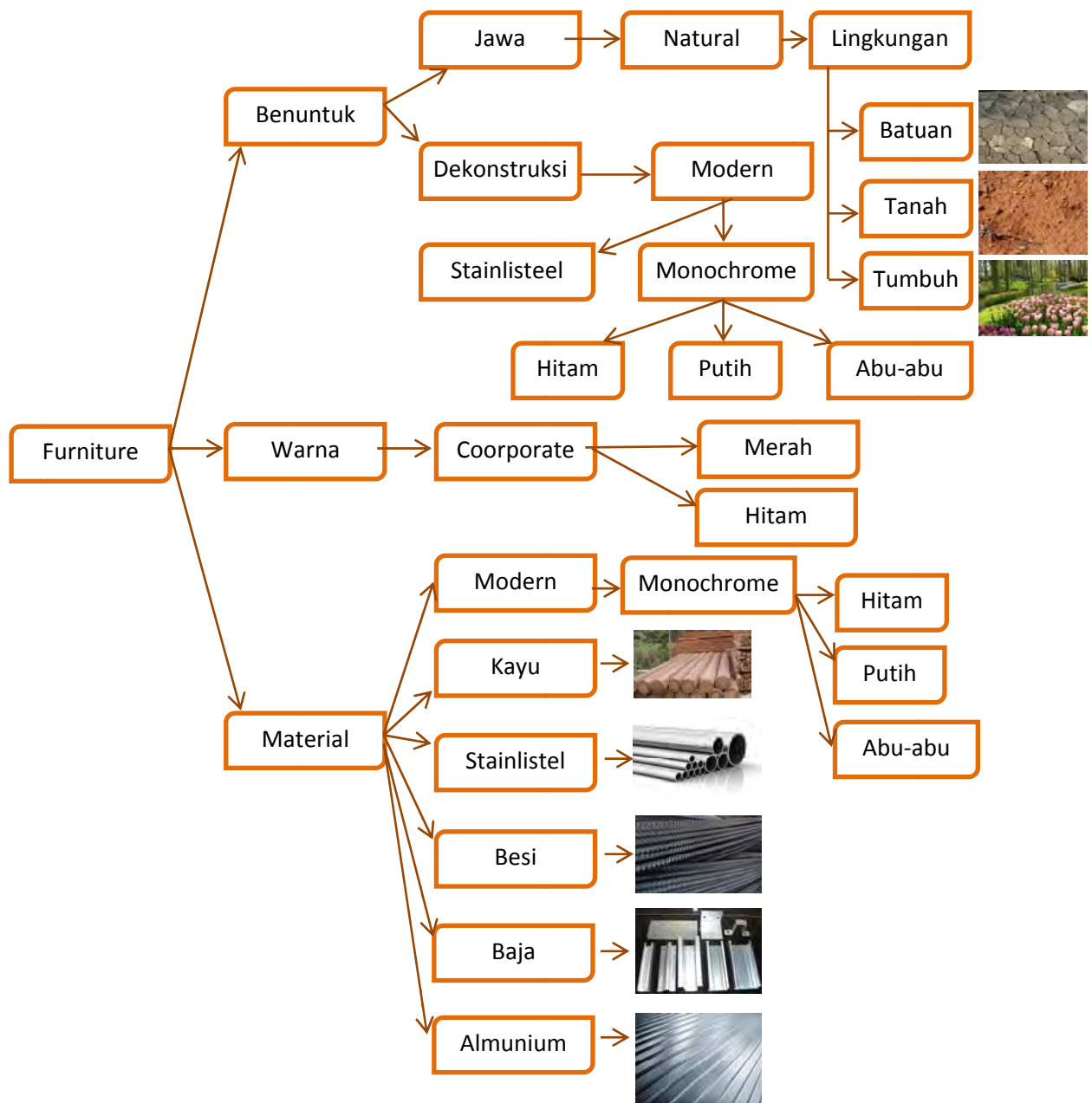


Bagan4.4Bendaestetika yang dipakai



8. Analisis Kebutuhan Furniture.

- Analisa furniture yang menjadi kebutuhan ruangan pada *studio fotografi*.
- Analisa warna, bentukan dan material furniture yang disesuaikan dengan tema Jawa Timur.



Bagan4.5Konsep dasar furniture



4.3. Studi Pengembangan

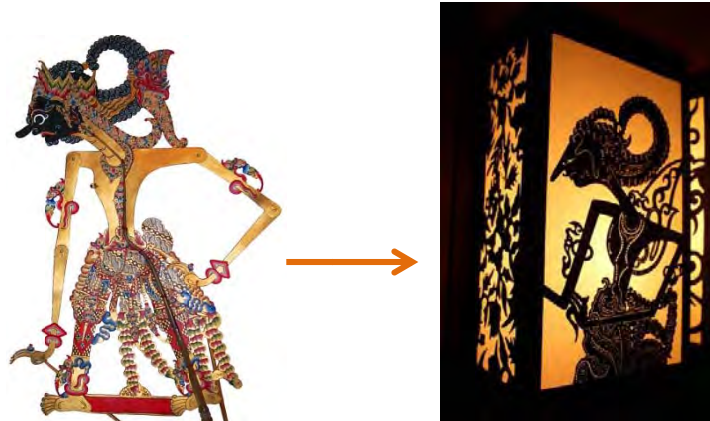
Konsep dekonstruksi lebih cenderung membentuk garis-garis geometri sederhana namun sudah melalui tahapan modifikasi sehingga bentuk awalnya tidak terlihat dan menciptakan bentuk baru. Bentuk yang di pakai pada studio ini adalah bentuk dekonstruksi yang di padukan dengan bentuk kesenian jawa, kesenian Jawa yang dipilih adalah pewayangan, motif batik, dan bentuk-bentuk alat musik yang di pakai. Tidak hanya dengan bentuk dekonstruksi yang di padukan dengan kesenian jawa saja, namun dengan bentuk-bentuk analogi dari property studio seperti camera, lensa, tripot, yang nantinya akan menjadi dasar pemikiran desain furniture-furniture yang di pakai pada studio ini. Dibawah ini adalah contoh konsep bentuk analogi.

a. Furniture

Bentuk furniture menggunakan bentuk-bentuk property fotografi yang di redesain atau di analogikan, seperti bentuk tripot yang dapat di manfaatkan menjadi penyangga lampu, dan juga memanfaatkan motif-motif batik sebagai elemen estetis pada studio ini, berikut adalah contoh-contoh bentuk analogi :



Gambar 4.1. Contoh bentuk analogi (tripot)



Gambar 4.2. Contoh lampu sebagai elemen estetis, dasar pemikiran dari bentuk wayang



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB V

KONSEP DESAIN

5.1. Rangkuman Hasil Analisa

Berdasarkan hasil analisa studio adventure yang diperoleh dari studi observasi, studi literature dan wawancara, bahwa kurangnya fasilitas pendukung fotografi dan kebutuhan ruang yang ada di studio adventure, maka diperlukan fasilitas tambahan dan ruang yang dapat mencukupi aktifitas fotografi, maka dibutuhkan penambahan ruang untuk sarana edukasi fotografi, penambahan adanya fotografer khusus dari studio adventure, dan penambahan sarana galeri atau pameran, semua area tersebut menunjang fasilitas studio yang bermaksud untuk menambah gaya tarik konsumen dan menjadikan studio foto yang berkualitas tinggi.

Hasil dari observasi lapangan, terdapat masalah tentang sirkulasi pengunjung di studio adventure, tata ruang yang tidak sesuai dengan aktifitas pada area tersebut, sehingga pengunjung tidak dapat maksimal melakukan aktifitasnya, maka diperlukan penambahan ruang atau penggantian dengan denah baru yang sesuai dengan aktifitas yang di butuhkan, dan menambahkan style Dekonstruksi dengan di padukan dengan budaya Jawa Timur pada eksterior maupun interior studio adventure. Desain furniture mengacu pada analogi dari property fotografi misalnya: kamera, lensa, atau tripod, unsur-unsur Dekonstruksi dan Jawa Timur juga di masukkan pada desain furniture interior studio adventure.

Selain diperlukanya fasilitas tambahan juga diperlukan adanya elemen estetis mencitrakan studio adventure sendiri dan mengangkat budaya Jawa Timur. sehingga konsumen/masyarakat dapat mengetahui ciri khas studio adventure, hal ini di lakukan untuk dapat menciptakan suasana baru dan dapat mempengaruhi konsumen untuk kembali lagi ke studio adventure.



5.2 Konsep Makro

Penyatuan ide-ide untuk menjawab masalah dari studio foto, sehingga mendapatkan solusi yang tepat dengan peningkatan mutu dan kualitas studio foto. Penambahan fasilitas dalam satu atap akan mempengaruhi aktifitas dan juga menambah earning pada studio foto seperti penambahan fasilitas edukasi fotografi, area pameran fotografi, penyewaan stand fotografi, dan penjualan aksesoris fotografi. Hal ini bermaksud untuk meningkatkan kualitas dan aksentuasi studio foto agar berbeda dengan studio lain dan mampu mengatasi masalah (sepi pengunjung) pada studio tersebut. Berikut adalah point-point yang digunakan untuk dasar konsep studio foto :



Bagan 5.1 Alur ide awal

1. Gaya Dekonstruksi

Langgam ini di masukkan bermaksud untuk menambah gaya tarik konsumen terhadap studio, dekonstruksi tidak hanya dalam tampilan visual saja namun juga pada system/kinerja bangunan.

2. Budaya Jawa Timur

Budaya Jawa Timur dipilih untuk memperkenalkan kepada dunia akan kekayaan Nusantara Indonesia.

3. Indonesia

Dari langgam dekonstruksi yang di padukan dengan Jawa akan diolah sehingga muncul karakter Indonesia dari segi bentuk maupun warna yang digunakan, karena langgam dekonstruksi bertolak belakang dengan gaya lainnya, maka dari itu pengaplikasian dekonstruksi sebagian ada di system konstruksi saja.



5.2.1 Alternatif Denah Studio

Membangun Desain Interior Nusantara sebagai pengetahuan interior yang dapat digunakan untuk membuat interior yang Nusantara di satu pihak, dan menjadikan interior Nusantara sebagai warga interior di pihak lain.

Denah merupakan layout ruang yang disusun sebagaimana mestinya, guna untuk memenuhi aktifitas didalamnya, denah pada studio Canon ini memilih denah yang mengandung pola sirkulasi jaringan yang mempunyai arti hamper semua ruang saling berhubungan, hal ini digunakan untuk memudahkan konsumen/pengunjung dan juga menunjang fasilitas pada studio Canon.

Pemilihan denah berawal dari bentuk mata yang dipadukan dengan bentuk diafragma lensa kamera, bentuk mata menghasilkan denah setengah lingkaran dan diafragma melambangkan sirkulasi didalamnya. Berikut adalah analogi bentuk yang dapat menghasilkan denah yang diinginkan :



Gambar 6.1 Mata

Mata merupakan jendela dunia, mata dalam keadaan terbuka melambangkan pengetahuan visual, mata juga salah satu kunci untuk mencari ilmu pengetahuan dengan apa yang dilihatnya.

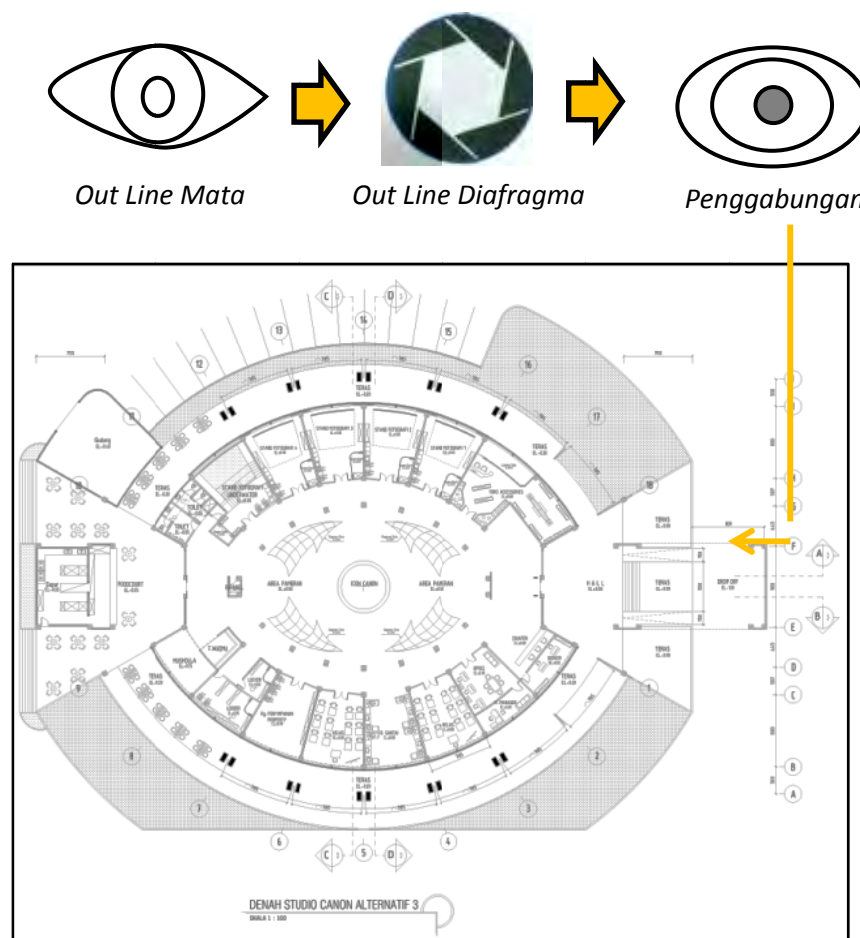


Gambar 6.2 Diafragma



Diafragma bisa juga dikatakan sebagai mata dari kamera, diafragma berada di dalam lensa yang berfungsi sebagai pengaturan cahaya yang masuk pada camera, diafragma dapat mereduksi cahaya sehingga gambar yang di ambil dapat di sesuaikan cahayanya.

Dari dasar-dasar bentuk yang diperoleh dengan mendapatkan arti dan filosofi bentuk tersebut, mendapatkan bentuk denah yang yang di analogikan dari bentuk mata dan diafragma, berikut adalah proses analogi bentukdenah :

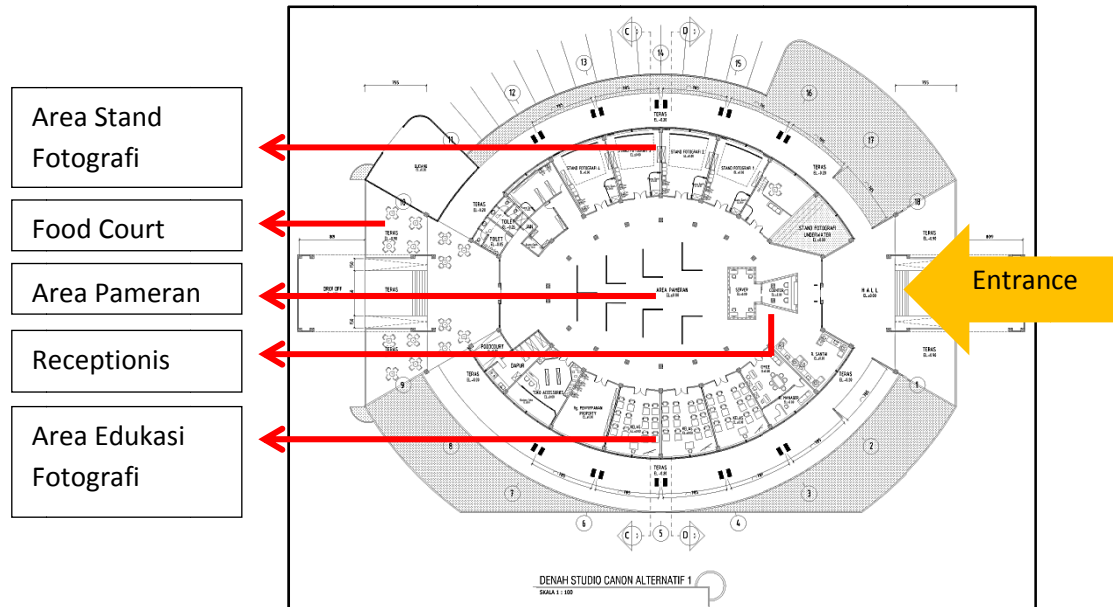


Gambar 6.3 Proses Analogi (Denah)

Dari hasil analogi mendapatkan 3 ide alternatif denah, dari masing-masing denah mempunyai kelebihan dan kekurangan, berikut adalah 3 alternatif denah :



1. Denah alternatif 1

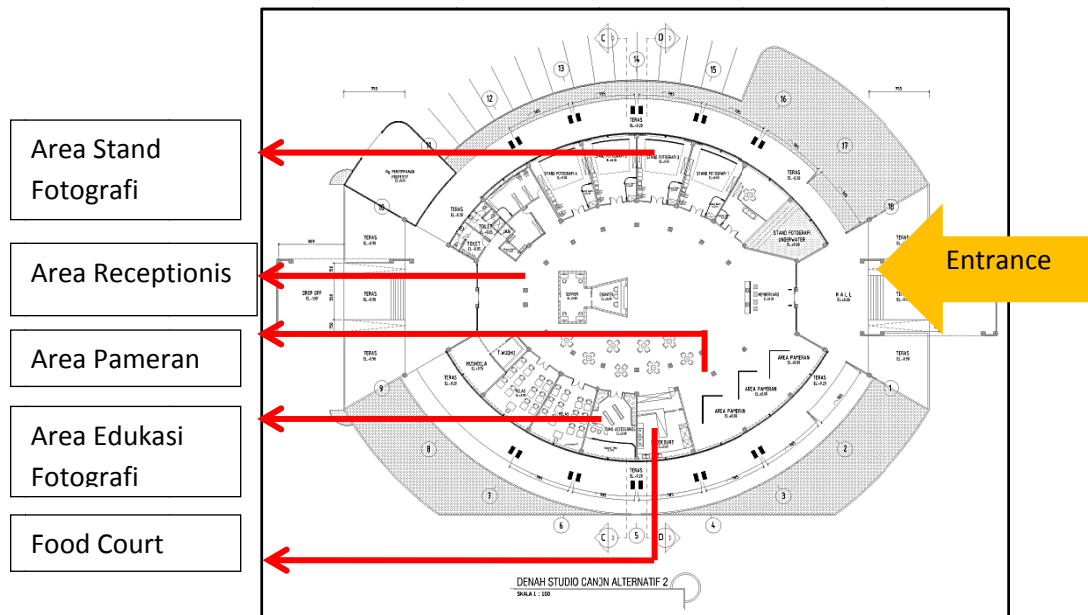


Gambar 6.4 Denah Alternatif 1

Pada denah alternatif 1 mempunyai *area reception* tepat pada setelah pintu masuk, sehingga memudahkan pengunjung/konsumen ketika datang dan difungsikan juga untuk security, diharapkan pengunjung melakukan registrasi atau konfirmasi. *Area pameran* berada pada tengah-tengah layout yang bermaksud agar semua ruang dapat mengakses area tersebut dengan mudah, dan *area food court* di tempatkan pada luar bangunan yang bermaksud untuk membedakan aktifitas fotografi dan aktifitas yang ada di dalam *foodcourt*, sehingga aktifitas di dalam gedung tetap aktifitas fotografi. Untuk *area edukasi fotografi* berada pada lingkaran bawah layout dan lingkaran atas difungsikan sebagai *area stand fotografi*, posisi kedua area tersebut sama dengan alternatif yang lain.

2. Denah alternatif 2

Penggantian/penggeseran tata letak ruang sangat berpengaruh pada aktifitas didalamnya, begitu juga pada denah alternatif 2 ini mempunyai perbedaan dengan denah alternatif 1, berikut adalah penjelasnya :



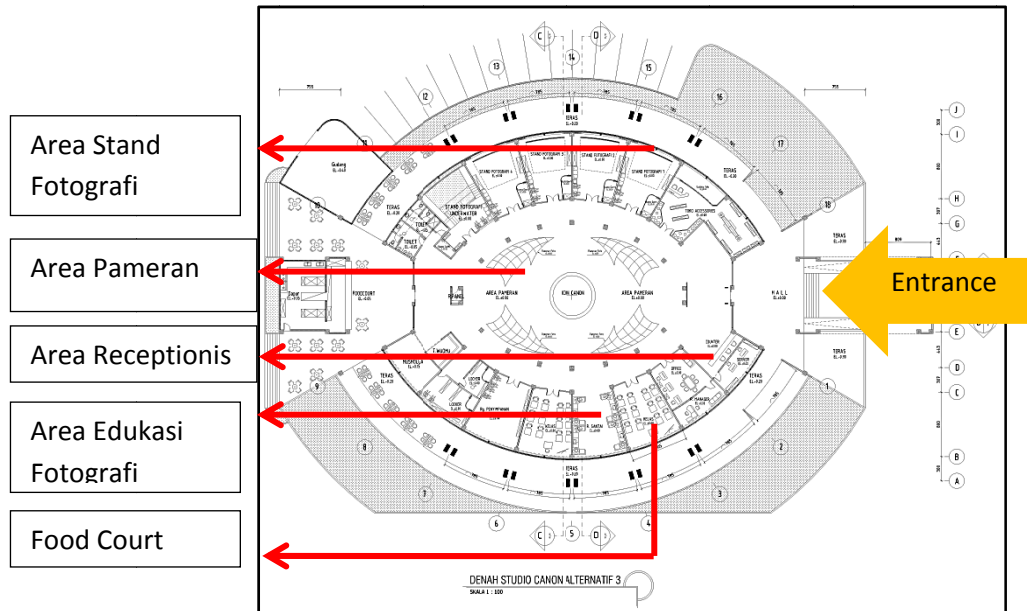
Gambar 6.5 Denah Alternatif 2

Denah alternatif 2 mempunyai *area reception* tepat pada setelah pintu masuk namun bergeser ke belakang sehingga pada area tengah dapat difungsikan menjadi *area food court* sehingga pengunjung dapat melakukan aktifitas bersantai dan belanja makanan di dalam studio. *Area pameran* berada pada lingkaran bawah, hal ini dilakukan untuk menyambut para konsumen/pengunjung ketika masuk studio, karena keberadaan area pameran ini ada pada pojok maka beberapa ruang membutuhkan waktu untuk berjalan lebih jauh saat ingin mengakses area pameran. Untuk *area edukasi fotografi* berada pada lingkaran bawah layout dan lingkaran atas difungsikan sebagai *area stand fotografi*, posisi kedua area tersebut sama dengan alternatif yang lain.

Kelemahan pada alternatif 2 ini, menggabungkan aktifitas food court dengan aktifitas fotografi pada satu atap, sehingga suasana akan lebih ramai di dalam studio, karena suasananya yang ramai dibutuhkan security yang prima untuk mengamankan studio, dengan cara memperbanyak CCTV dan juga melakukan penjagaan secara langsung.



3. Denah alternatif 3



Gambar 6.6 Denah Alternatif 3

Denah alternatif 3 mempunyai *area reception* tepat pada sebelah pintu masuk namun bergeser ke belakang sehingga pada area lingkaran tengah difungsikan sebagai *area pameran*, dan *food court* dipindah di luar gedung studio, hal ini dilakukan untuk membatasi aktivitas konsumen/pengunjung antara studio (indoor) food court (outdoor). Untuk *area edukasi fotografi* berada pada lingkaran bawah layout dan lingkaran atas difungsikan sebagai *area stand fotografi*, posisi kedua area tersebut sama dengan alternatif yang lain.

Kelemahan pada alternatif 3 berada pada area receptionis yang berada pada samping entrance, tidak ada penyambutan secara khusus kepada pengunjung karena letaknya tidak tepat pada pintu entrance.

Kelebihan layout alternatif 3 memiliki perbedaan aktivitas fotografi dan aktivitas food court, dan mempunyai area pameran yang luas tepat berada di poros layout, sehingga dapat di akses oleh semua ruang dengan mudah, dan sebagai pengganti penyambutan pengunjung saat melewati entrance.



5.2.2 Weight Method

Diperlukan perhitungan khusus untuk menentukan denah yang layak dipakai dan di anggap dapat memenuhi fasilitas dan aktifitas studio fotografi, maka di butuhkan perhitungan meliputi tingkat kenyamanan dan kinerja pada setiap ruangan, dari hasil studi maka di peroleh perhitungan sebagai berikut :

Purpose	A	B	C	D	E	Score	Rank	Mark	Relative Weight
A. Alur Sirkulasi	-	1	1	1	1	4	I	10	0,30
B. Hubungan Ruang	0	-	0	1	1	2	III	6	0,23
C. Luasan Ruang sesuai dengan aktifitas dan kebutuhan	0	1	-	1	1	3	II	8	0,27
D. Penghawaan dan Pencahayaan Ruang	0	0	0	-	1	1	IV	4	0,11
E. Letak Ruang	0	0	0	0	-	0	V	2	0,08
VALUE								30	1,00

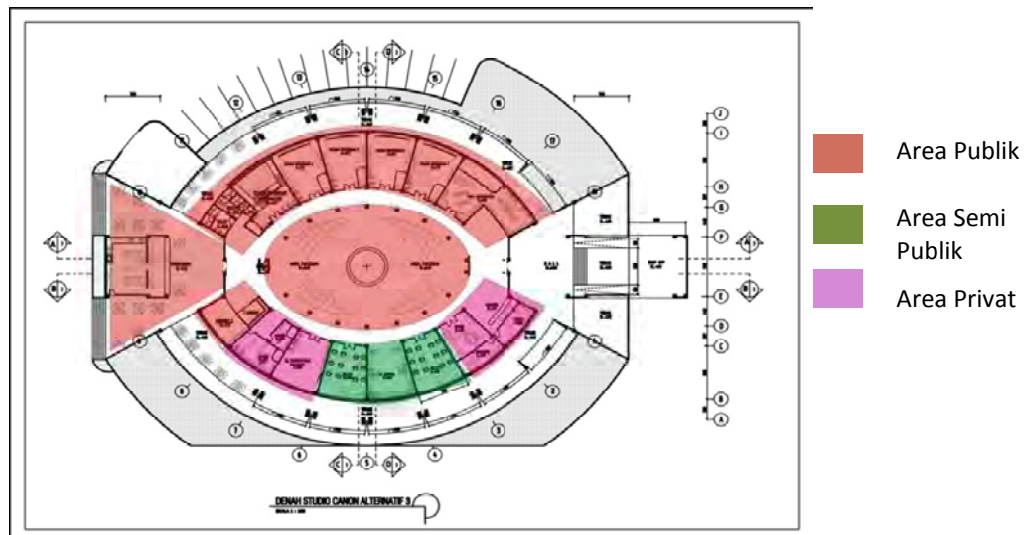
Tabel 6.1 Variabel penilaian layout

OBJECTIVE	WEIGHT	PARAMETER	ALTERNATIVE 1			ALTERNATIVE 2			ALTERNATIVE 3		
			Magnitude	Score	Value	Magnitude	Score	Value	Magnitude	Score	Value
Alur Sirkulasi	0,30	Standart Sirkulasi berdasarkan perbedaan antara sirkulasi pegawai dan pengunjung,	Kurang Baik	4	1,20	Kurang Baik	4	1,20	Baik	6	1,80
Luasan Ruang sesuai dengan aktifitas dan kebutuhan	0,27	Luas ruangan dapat mawadahi segala kebutuhan aktifitas yang terjadi di ruangan tersebut,	Kurang Baik	4	1,08	Kuranga Baik	4	1,08	Baik	6	1,62
Hubungan Ruang	0,23	Keterkaitan dengan ruangan — ruangan yang lainnya, sehingga tercapai kesatuan ruang,	Baik	6	1,38	Baik	6	1,38	Baik	6	1,38
Penghawaan dan Pencahayaan Ruang	0,11	Penghawaan alami yang dibutuhkan pada area cafe dan alamt musik gamelan,	Baik	6	0,66	Baik	6	0,66	Baik	6	0,66
Letak Ruang	0,08	Pembagian area publik, semi publik, dan area privat (area servis).	Baik	6	0,48	Kurang Baik	2	0,16	Baik	7	0,56
Overall utility Value					4,80	4,48			6,02		

Tabel 6.2 Hasil penilaian alternatif denah



Dari hasil analisa mendapatkan satu denah yang mempunyai score paling tinggi yaitu denah alternatif 3 yang dianggap dapat memenuhi aktifitas dan fasilitas studio, berikut pembagian zoning denah alternatif 3:



Gambar 6.7 Denah alternatif 3 (terpilih)

5.3 Konsep Mikro

Menemukan jati diri Interior Nusantara dapat berawal dari cara pandang sederhana: “*Desain Interior Adalah Cermin Kebudayaan*” hal ini mengingatkan kita akan keyakinan bahwa desain interior nusantara sangat berbeda dengan desain interior barat. Perbedaan iklim dan sumber daya alam bukan suatu penghalang untuk mensejajarkan interior nusantara dengan interior barat, dengan mengangkat nilai budaya bangsa dan mencoba kembali bersikap arif kepada alam sekitar, diharapkan terlahir sebuah karya yang kiranya mampu membawa nama harum sebagai jati diri bangsa Indonesia.

Menambahkan unsur-unsur budaya Indonesia salah satunya adalah budaya Jawa Timur yang terkenal berbagai macam budayanya seperti : candi-candi, kesenian tradisional (wayang, music, tarian), dan motif batik, maka dari itu pada studio foto ini mengolah bentuk Gunung wayang yang ditambahkan unsur dekonstruksi yang akan

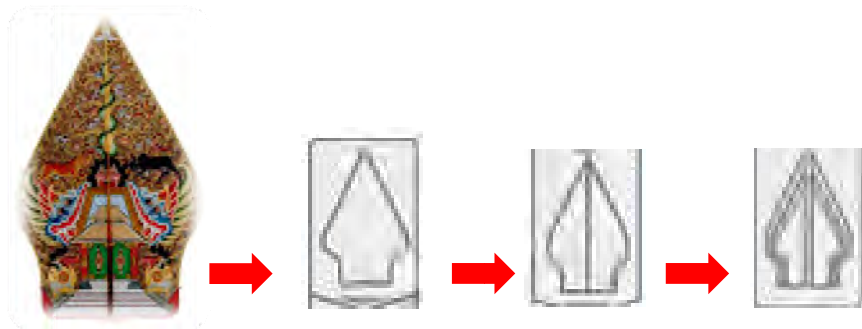


di aplikasikan pada entrance studio foto, pada bagian ini dianggap bagian vital dari studio untuk memperkenalkan budaya.

Selain mengadopsi bentukgunungan wayang, juga ditambahkan unsur filosofi yaitu “*Salam*” yang bermaksud untuk menyambut dan memberi salam kepada pengunjung saat ingin masuk ke studio foto, berikut adalah proses desain entrance studio :

1. *Bentuk Gunungan Wayang*

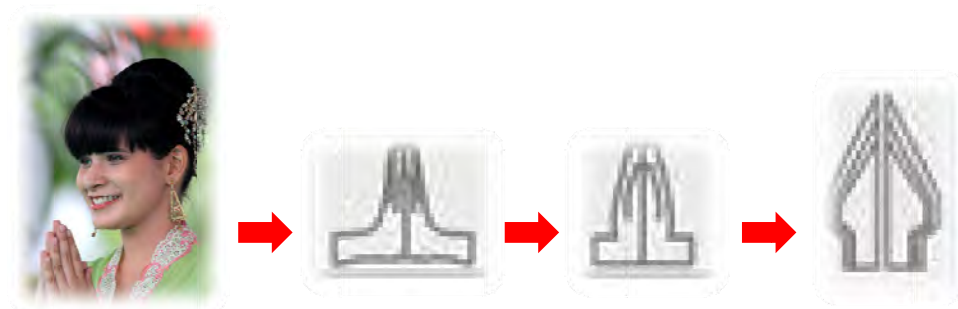
Gunungan mempunyai arti menggambarkan jagat raya dan kehidupan



Gambar 6.8 Analogi bentuk Gunungan

2. *Salam*

Salam secara harafiah berarti selamat, damai, dan sejahtera. dan juga diartikan sebagai selamat datang

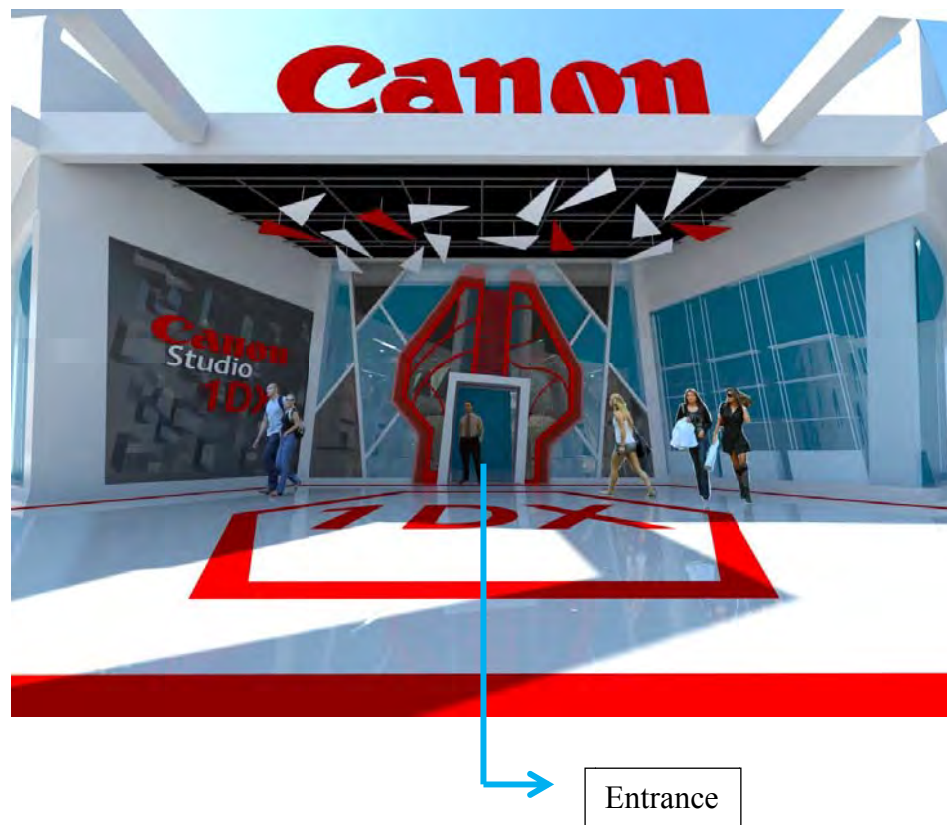


Gambar 6.9 Analogi bentuk tangan (salam)



3. *Pengaplikasian*

Dari bentukan gunung dan salam, langkah selanjutnya menambahkan unsur dekonstruksi, untuk menunjang kesan yang berbeda dari bangunan lain, sehingga pengunjung dapat terpengaruhi terhadap studio foto Canon 1DX, tahap berikutnya merealisasikan dalam bentuk model 3D, untuk mempermudah desain dengan simulasi ukuran yang realistis, sehingga dapat mengetahui kesalahan ukuran sebelum di realisasikan ke lapangan, berikut hasil sketsa model 3D :



Gambar 6.10 Entrance Studio Adventure Canon 1DX

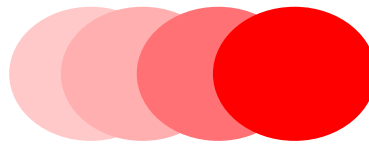


5.3.1 Konsep Warna

Perpaduan warna mempengaruhi psikologis penggunanya, selain itu juga sebagai simbol citra pada obyek tersebut. Setiap warna mempunyai arti psikologis yang berbeda-beda.

Dengan konsep style Dekonstruksi, studio ini lebih dominan menggunakan warna-warna natural, dan memadukan warna corporate sebagai aksentuasi interior, berikut adalah warna-warna yang digunakan pada studio Canon 1DX :

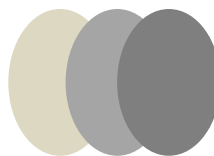
1. *Warna Corporate*



Gambar 6.11 Warna merah Canon

Warna corporate CANON, merah mengandung arti kemewahan dan ketegasan, mencerminkan bahwa produk dan fasilitas studio mempunyai standart yang tinggi dan berkualitas, selain warna corporate menjadi warna pendukung sehingga warna corporate menjadi kontras.

2. *Warna Abu-abu*

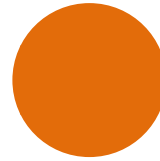


Gambar 6.12 Warna abu-abu

Mencerminkan keamanan, kepandaian, tenang dan serius, bisa diandalkan dan stabil. Warna abu-abu juga bisa diartikan warna alam. Penerapan dalam interior sebagai warna struktur, misalnya : Aluminium Composite Panel pelapis dinding, lantai.



3. *Warna natural (coklat)*



Gambar 6.13Warna coklat

Menunjukkan Persahabatan, kejadian yang khusus, pemikiran yang materialis produktivitas, dan praktis, hal-hal tersebut mempunyai hubungan dengan fasilitas yang disediakan di Studio Foto. Penerapan dalam interior sebagai aksentuasi, misalnya : Motif Ukiran (sesuai konsep)

4. *Warna biru*



Gambar 6.14Warna biru

Merupakan warna yang memiliki sifat tenang dan memberikan kesan kedalaman. Pengertian warna biru disini juga mencakup ketenangan berpikir dan kedalaman ilmu pengetahuan yang dimiliki. Penerapan dalam interior sebagai lighting.

5.3.2 Konsep Lantai

1. *Granit tile*

Granit tile mempunyai tekstur solid sehingga untuk memotongnya pun harus menggunakan mata grinda khusus, siapapun yang bekerja dengan batuan granit harus mahir dalam mengolah dan memasangnya baik untuk interior maupun eksterior, dengan kelebihan lain seperti anti gores dan juga tahan cuaca serta tahan terhadap noda. Bagian permukaan yang glossy menambahkan kesan mewah namun kelemahannya jika kena cairan, maka lantai akan licin, dan hal ini dapat diatasi dengan memperbanyak bukaan agar cahaya dapat masuk dan udara di dalam ruang tidak lembab, sehingga lantai basah dapat



kering dengan cepat. Studio Canon 1DX menggunakan granit 80x80 dan 120x120 cm, memilih warna cream dan putih, berikut contoh lantai granit yang digunakan :



Gambar 6.15 Granit tile

2. *Lantai Vinyl*

Terbuat dari bahan sintetik yang tidak mudah terbakar, teksturnya yang solid, ringan dan lentur, Studio Canon 1DX menggunakan lantai vinyl dengan ukuran 18.5 x 93 cm.

Kelebihan Vinyl

- 1) Memiliki lapisan yang tahan terhadap api. Permukaan Vinyl hanya akan menjadi hangat walaupun dipanaskan dengan api secara langsung. Bara pada rokok yang menyala sekalipun tidak akan menimbulkan bekas sama sekali apabila bersentuhan langsung dengan Vinyl.
- 2) Material yang digunakan Vinyl memiliki daya elastisitas yang tinggi. Vinyl tidak akan patah walaupun dilipat dan diberi beban yang sangat berat sekalipun. Struktur yang dimiliki Vinyl membuat lantai jauh lebih kuat menahan benda jatuh ataupun goresan dibandingkan dengan material lainnya.
- 3) Suhu dingin yang dipantulkan oleh lantai dapat berpotensi menimbulkan gangguan kesehatan. Vinyl menggunakan material



PVC (*poli vinyl carbonate*) berkualitas tinggi yang dapat menyerap dingin yang dipantulkan oleh lantai, sehingga dapat menjaga pijakan, dan tahan terhadap suhu ekstrim.

- 4) Lapisan pada permukaan Vinyl sudah dirancang agar tidak mudah berdebu dan tidak licin dan tahan terhadap goresan.
- 5) Ramah Lingkungan, bahan mudah didaur ulang.
- 6) Berbeda dengan keramik dan parket kayu, struktur yang dimiliki oleh Vinyl cenderung lebih elastis. Hal ini menyebabkan daya elastisitas yang diberikan oleh Vinyl menjadi lebih baik dibandingkan keramik dan parket. Daya elastisitas yang dimiliki Vinyl dapat memberikan sensasi nyaman pada setiap pijakan.

Berikut contoh lantai vinyl :



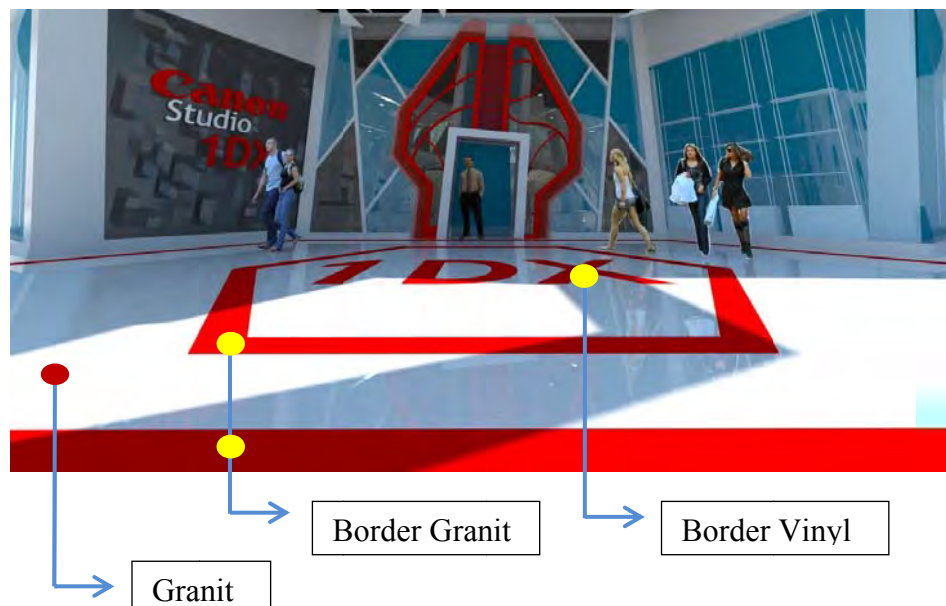
Gambar 6.16 Lantai vinyl

Gambar diatas contoh vinyl motif kayu, *Studio Canon 1DX* menggunakan vinyl warna merah untuk mengacu pada brand Canon, warna merah tidak dipasarkan namun bisa pesan secara langsung dengan motif yang dapat ditentukan sendiri oleh desainer.



3. Penerapan konsep lantai

Sebagai elemen estetis interior, diaplikasikan juga pada lantai dengan menambahkan border lantai sesuai dengan konsep Canon 1DX, border lantai menggunakan granit 40x40 cm, dan sebagian menggunakan lanti vinyl dengan tekstur glossy, hal ini untuk memperkenalkan brand Canon yang mempunyai kualitas dan fitur yang paling bagus. Berikut adalah border lantai pada studio Canon 1DX :



Gambar 6.17 Konsep Lantai

5.3.3 Konsep Dinding

Studio Canon 1DX menggunakan dua jenis dinding yaitu dinding bata dan dinding partisi, dari dua material tersebut mempunyai kelebihan yaitu mengurangi beban bangunan dan lebih praktis dari segi pemasangan, namun untuk dinding partisi memerlukan biaya yang lebih mahal dari dinding bata karena bahan dari dinding tersebut mempunyai teknologi yang canggih, berikut uraian dua dinding yang dipakai,



1. *Dinding bata ringan,*

Sesuai dengan namanya dinding ini jauh lebih ringan dari pada dinding bata biasanya, dan bata ringan ini tidak mudah pecah, berikut adalah contoh dinding bata ringan,



Gambar 6.18 Dinding bata ringan

2. *Dinding Partisi*

Menggunakan material PVC yang biasanya disebut *sundha*, memilih material ini karena bahan dari material tersebut ramah lingkungan, teksturnya yang halus dan elastis sehingga mempermudah penggunaanya, studio ini menggunakan dinding sundha yang berukuran 500x25 cm, selain dapat digunakan sebagai partisi juga dapat digunakan sebagai plafon, berikut contoh dinding PVC (Sundha),



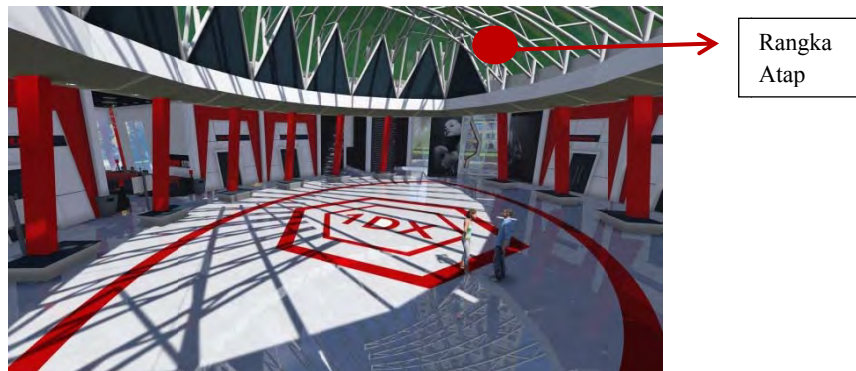
Gambar 6.19 Plafon sundha (PVC)



5.3.4 Konsep Plafon

Tidak semua ruang menggunakan plafon dengan alasan sengaja memperlihatkan rangka atap, karena rangka tersebut juga sebagai elemen estetis, seperti area pameran, dan beberapa ruang juga menggunakan plafon sesuai dengan aktifitas didalamnya, misalnya ruang stan studio atau rest area, ruang tersebut menggunakan plafon berwarna hitam yang bermaksud untuk *blocking angel* agar fotografer dapat menerapkan posisi *low angle* jadi plafon tersebut tidak mengganggu pemandangan, ketinggian plafon juga dibuat lebih tinggi dari standar yaitu sekitar 450 cm, berikut adalah area yang menggunakan plafon dan yang ekspose rangka atap :

1. Area Pameran



Gambar 6.20 Area Pameran (ekspose rangk atap)

2. Rest Area



Gambar 6.21 Rest Area (plafon hitam)



5.3.5 Sistem Sirkulasi Udara

Pemanfaatan udara luar untuk mereduksi panas ruangan dengan cara menambahkan bukaan pada elemen entrance agar udara di ruangan tetap sehat, dan tidak lembab, hal ini juga dapat menghemat energi karena tidak diperlukan pendingin ruangan, namun pendingin ruangan masih diaplikasikan jika volume pengguna meningkat, berikut pengaplikasiannya :



Gambar 6.22 Entrance

Untuk ruangan yang bersifat privasi untuk penggunaannya seperti ruang stan studio, ruang edukasi fotografi maka dibutuhkan tambahan AC Split karena keadaan ruang yang tertutup hanya ada bukaan untuk masuknya cahaya matahari. Berikut adalah contoh ducting AC yang digunakan :



Gambar 6.23 Ducting AC



5.3.6 Scurity System

Penggunaan CCTV untuk mengurangi SDM, Kelebihan dari CCTV dapat memantau seluruh sudut ruangan dari satu tempat (server) dan dapat merekam kejadian yang berlangsung, namun Polisi atau Scurity tetap dibutuhkan untuk pemantauan pada entrance bangunan dan sebagai pengamanan area Studio, berikut contoh CCTV yang dipakai :



Gambar 6.24CCTV dan Server

5.3.7 Media Informasi dan Komusikasi

Media informasi berbentuk anjungan informasi mandiri dilengkapi dengan layar sentuh atau touch screen 15 Inch. Berfungsi sebagai media informasi tentang studio lengkap dengan fasilitasnya, media tersebut adalah *E-Kios*. Untuk media komunikasinya studio Canon 1DX juga dilengkapi dengan fasilitas *WIFI* untuk mempermudah komunikasi melalui internet, semua pengguna dapat mengakses secara gratis, berikut adalah contoh gambar *E-kios* dan *Router Wifi*:



Gambar 6.25E-Kios dan Router wifi



5.3.8 Sistem Pemadam Kebakaran

Alat pemadam kebakaran berperan penting di Studio Canon 1DX, untuk menghindari terjadinya kebakaran yang berkelanjutan, maka dibutuhkan dua jenis alat pemadam kebakaran yaitu :

1. Hydrant

Alat ini mempunyai daya semprot yang tinggi dan mampu menjangkau jarak sekitar 30 meter dari titik hydrant, berikut contoh gambar hydrant :



Gambar 6.26 Hydrant (indoor)

2. Tabung Pemadam Kebakaran

Alat ini diletakkan pada setiap ruangan untuk menghindari kebakaran yang berkelanjutan, karena bentuk dari tabung ini mengganggu tampak interior maka letaknya disembunyikan pada dinding partisi namun untuk memberi tahu pengguna maka di tambahkan code atau logo pada penutupnya, berikut contoh tabung hydrant yang di gunakan :

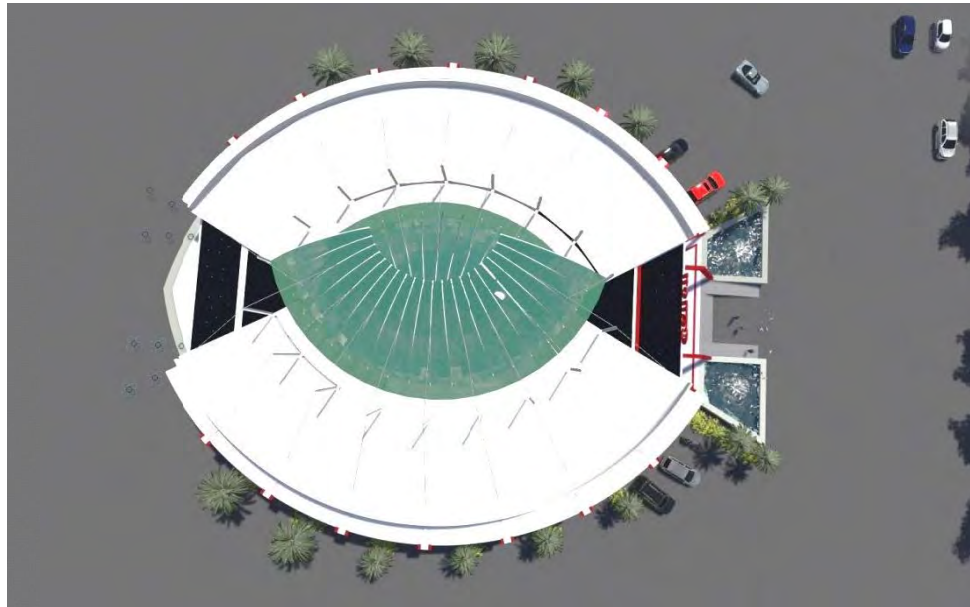


Gambar 6.27 Tabung Hydrant (indoor)

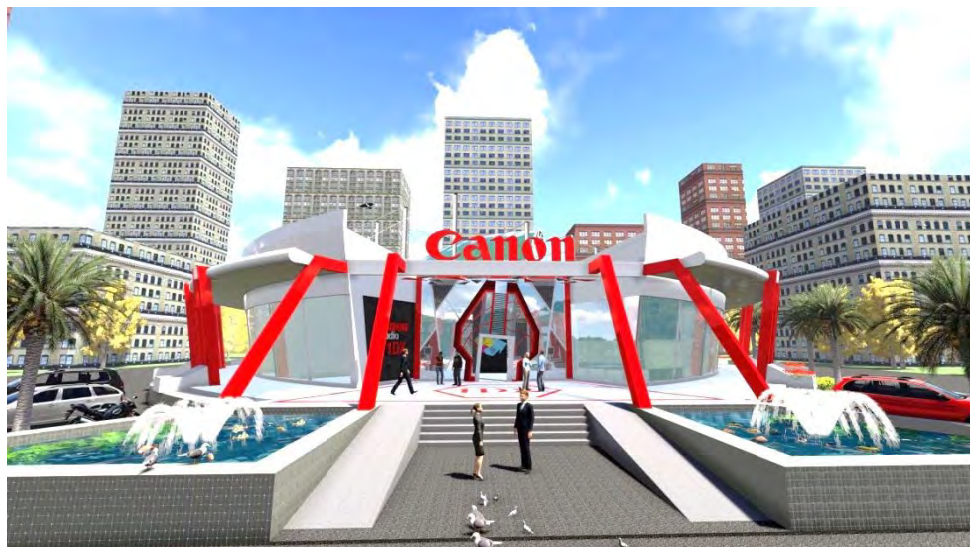


5.4 Final Desain

Merupakan hasil akhir dari konsep desain yang divisualisasikan dalam bentuk 3 dimensi. Pola bentukan, warna lebih mengarah ke Indonesia yang di padukan dengan unsur dekonstruksi, berikut adalah desain konsep Studio Adventure Canon EOS 1DX



Gambar 6.28 Tampak atas (3D)



Gambar 6.29 Tampak depan



Gambar 6.30 Tampak depan (sudut kiri)



Gambar 6.31 Tampak depan (sudut kanan)



Gambar 6.32 Entrance



Gambar 6.33 Hall



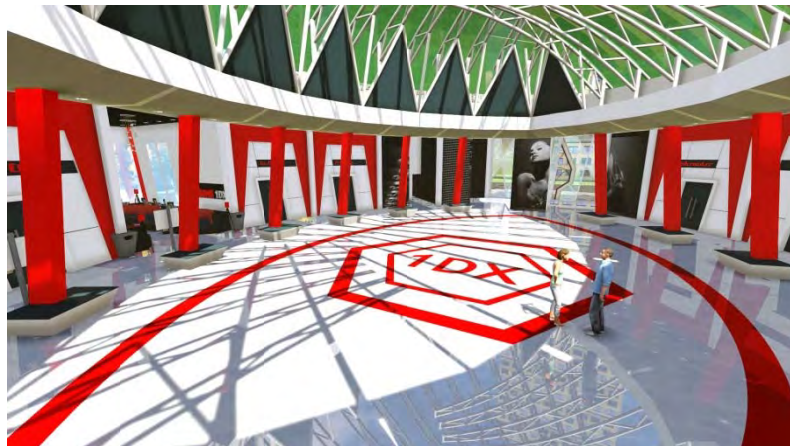
Gambar 6.34 Reception



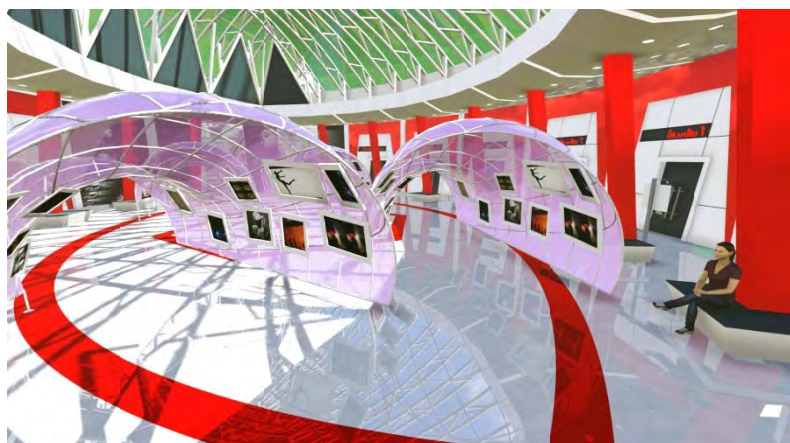
Gambar 6.35 Hall



Gambar 6.36 Rest area



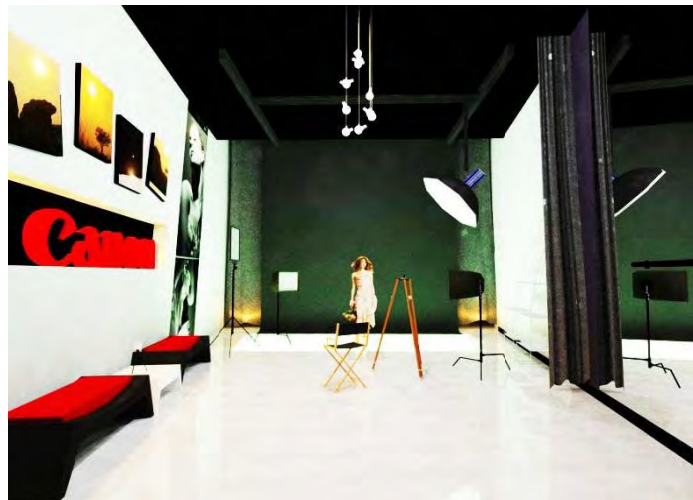
Gambar 6.37 Area pameran



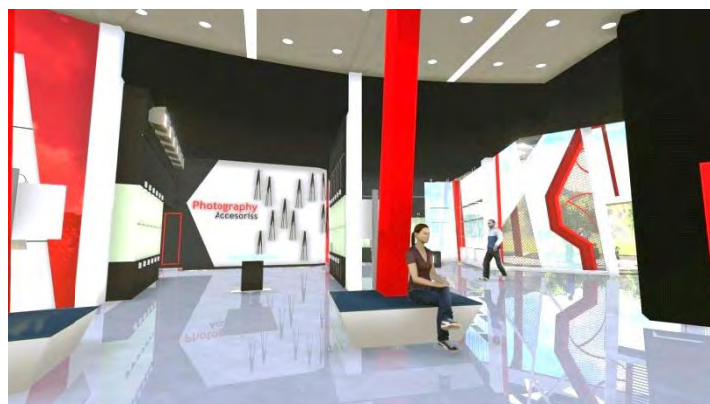
Gambar 6.38 Pameran



Gambar 6.39 Stand fotografi



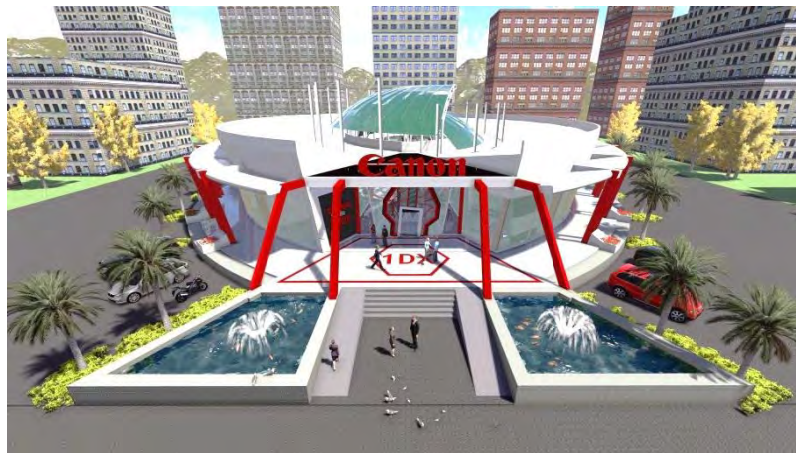
Gambar 6.40 Stand fotografi



Gambar 6.41 Galeri fotografi (accessories)



Gambar 6.42 Galeri Fotografi (accessories)



Gambar 6.44 Tampak depan atas

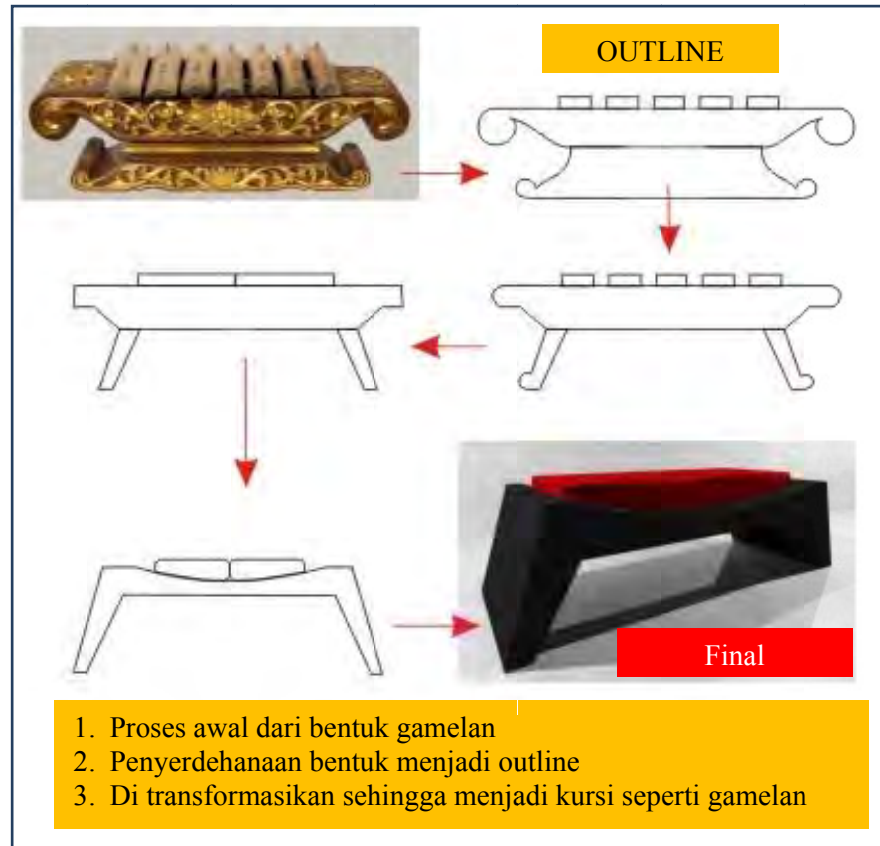
Dari gambar-gambar diatas, warna merah menjadi aksen visual juga sebagai memperkenalkan warna brand Canon, selain itu juga menjadi ciri khas warna Indonesia yang di ambil dari warna bendera Indonesia.

5.4.1 Konsep furniture

Ide dasar desain furniture dari musik tradisional Jawa salah satunya adalah gamelan, dan dipadukan dengan gaya dekonstruksi, untuk pewarnaan furniture menggunakan warna brand Canon, berikut analogi furniture yang digunakan :



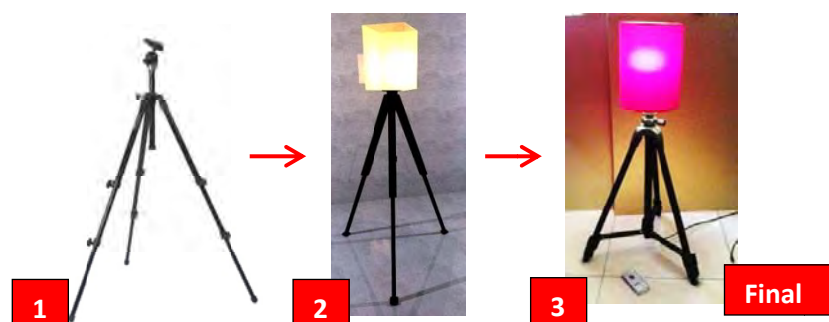
a. *Kursi gamelan*



Gambar 6.44 Analogi furniture (kursi gamelan)

b. *Lampu tripot*

Proses desain lampu tripot tidak seperti kursi gamelan yang menggunakan metode analogi bentuk, namun menggunakan teknik modifikasi atau redesain yang terinspirasi dari properti fotografi, berikut adalah secara singkat proses desain lampu tripot :



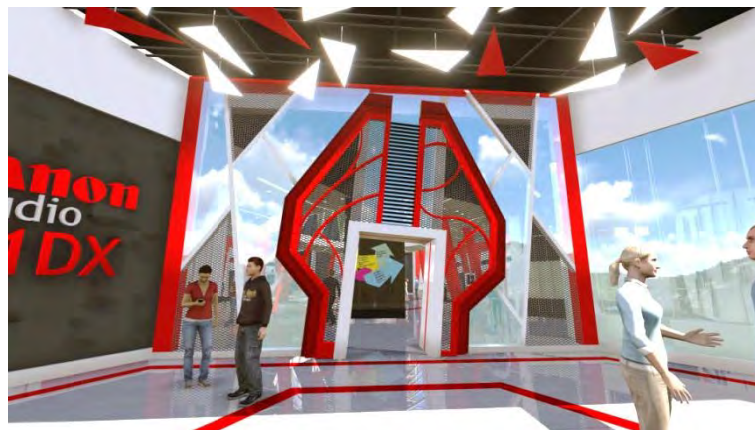
Gambar 6.45 Proses desain lampu tripot



5.4.1 Konsep elemen estetis

Ada beberapa elemen estetis pada studio Adventure Canon 1DX ini, namun yang paling ideal ada pada entrance studio, penerapan elemen estetis yang paling ideal berada di entrance, karena pengunjung pasti melihatnya ketika akan masuk ke studio, elemen estetis sebenarnya sudah di jelaskan pada detail entrance diatas, berikut beberapa elemen estetis yang di gunakan:

1. Entrance



Gambar 6.46 Elemen estetis (entrance studio)

2. Partisi brand Canon



Gambar 6.47 Elemen estetis brand Canon



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Pada dasarnya problem akan timbul apabila kebutuhan tidak terpenuhi, sementara solusi dapat dikatakan sebagai solusi jika problem dapat diatasi dengan memunculkan bagian pemenuh kebutuhan tersebut. Berdasarkan pembahasan serta permasalahan yang telah dianalisa pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan :

1. *“Desain Interior Studio Adventure Canon EOS 1DX Jawa Dekonstruksi Style Di Surabaya”* dengan mengambil studi Studio Adventure dirancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Surabaya akan minimnya sarana belajar fotografi. Studio Adventure dirancang meliputi fasilitas tempat berupa macam-macam area fotografi, penyewaan alat-alat studio, sarana edukasi fotografi, dan galeri fotografi (pameran), fasilitas-fasilitas ini untuk memenuhi kebutuhan studio dan ditambahkan dengan desain Dekonstruksi style yang dipadukan dengan budaya Jawa sehingga dapat menambah gaya tarik konsumen dikarenakan sebelumnya studio Adventure sepi pengunjung,
2. Fasilitas ini dikemas dengan konsep desain yang edukatif, sehingga di tempat ini masyarakat khususnya fotografer amatir tidak akan melihat tempat belajar fotografi yang membosankan lagi, fotografer akan mendapat tempat untuk menuangkan kreatifitas mereka dalam setiap kegiatan fotografi.

6.2. Saran

Adapun saran yang ingin disampaikan adalah :

1. Konsep hendaknya ditentukan berdasarkan kasus yang diambil disesuaikan dengan kondisi, kebutuhan aktivitas dan permasalahan di lapangan.
2. Desain interior hendaknya berpedoman pada konsep yang dipilih dan kriteria dari konsep tersebut sehingga memiliki tujuan yang jelas.

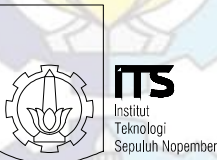
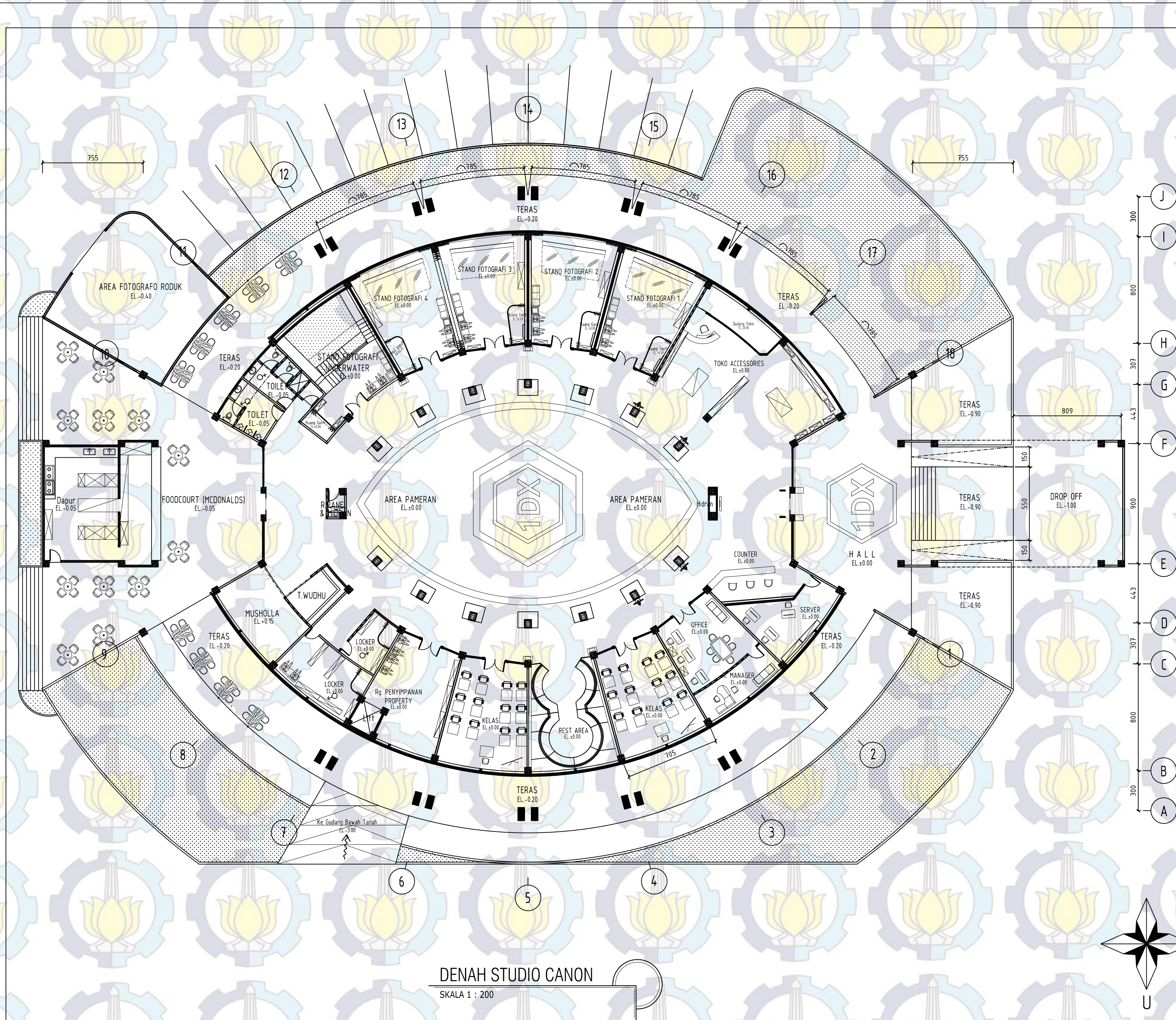


3. Pengaturan elemen-elemen interior harus memperhatikan standard keluasan dan ukuran yang dimiliki setiap unsur untuk menciptakan kenyamanan.
4. Kebutuhan manusia yang paling mendasar dan pertimbangan elemen manusia sebagai titik tolak perancangan seperti antropometri tubuh manusia dalam tuntutan pemenuhan nilai ergonomi harus tetap diperhatikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D.K.2002. *Architectue, Space and Order*. New York : Maxmillan Publishing Company.
- Ikwaluddin.(2005). *Menggali Pemikiran Posmodernisme dalam Arsitektur*.Yogyakarta : Gajah Mada University
- Kelby, Scott. 2006. *The Digital Photography Book*. Florida.Vol.I:5-8
- Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. 2008. *Sekolah Tinggi Ilmu Fotografi*.
<http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-10061-Chapter1.pdf>
- Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. 2011. *Reproduksi Citra Melalui Kamera*.<http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Master-14716-chapter1pdf.pdf>
- Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. 2011. *Tinjauan Tentang Fotografi*.http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/527/jbptunikompp-gdl-maulanangi-26309-5-unikom_m-i.pdf
- Institut Teknologi Bandung.2013. *Fakultas Seni Rupa dan Desain*. (Diakses 19 Juli 2014)
http://www.fsr.d.itb.ac.id/?page_id=14
- Canon USA. 2013. *All About EOS 1DX*. (Diakses 29 Juni 2014)http://www.usa.canon.com/cusa/consumer/products/cameras/slr_cameras/eos_1d_x
- Java Wisata IndonesiaTour and Organizer. 2013. *Tentang Jawa Timur*. (Diakses Mei 2014) <http://javawisataindonesia.wordpress.com/tentang-jawa-timur/>
- Universitas Gunadharma. 2013. Kajian Tentang Dekonstruksi. (Diakses 19 Juli 2014).
[pdf]http://agus_dh.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/3693/Paradigma+Konseptual+Ars+Dekonstruksi.pdf



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR:
ANGGRI INDRAPRATI, S.SN, M.DS
NIP. 19708192001122001

DOSEN PEMBIMBING:
IR. R. ADI WARDIYO
NIP. 19541008 198003 1003

DESAN INTERIOR
STUDIO FOTO CANON EOS 1DX
JAVA DEKONSTRUKSI

MUHAMMAD SHOFI
NRP : 3410100059

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

DENAH STUDIO FOTOGRAFI

SKALA

1 : 200

NO. GAMBAR

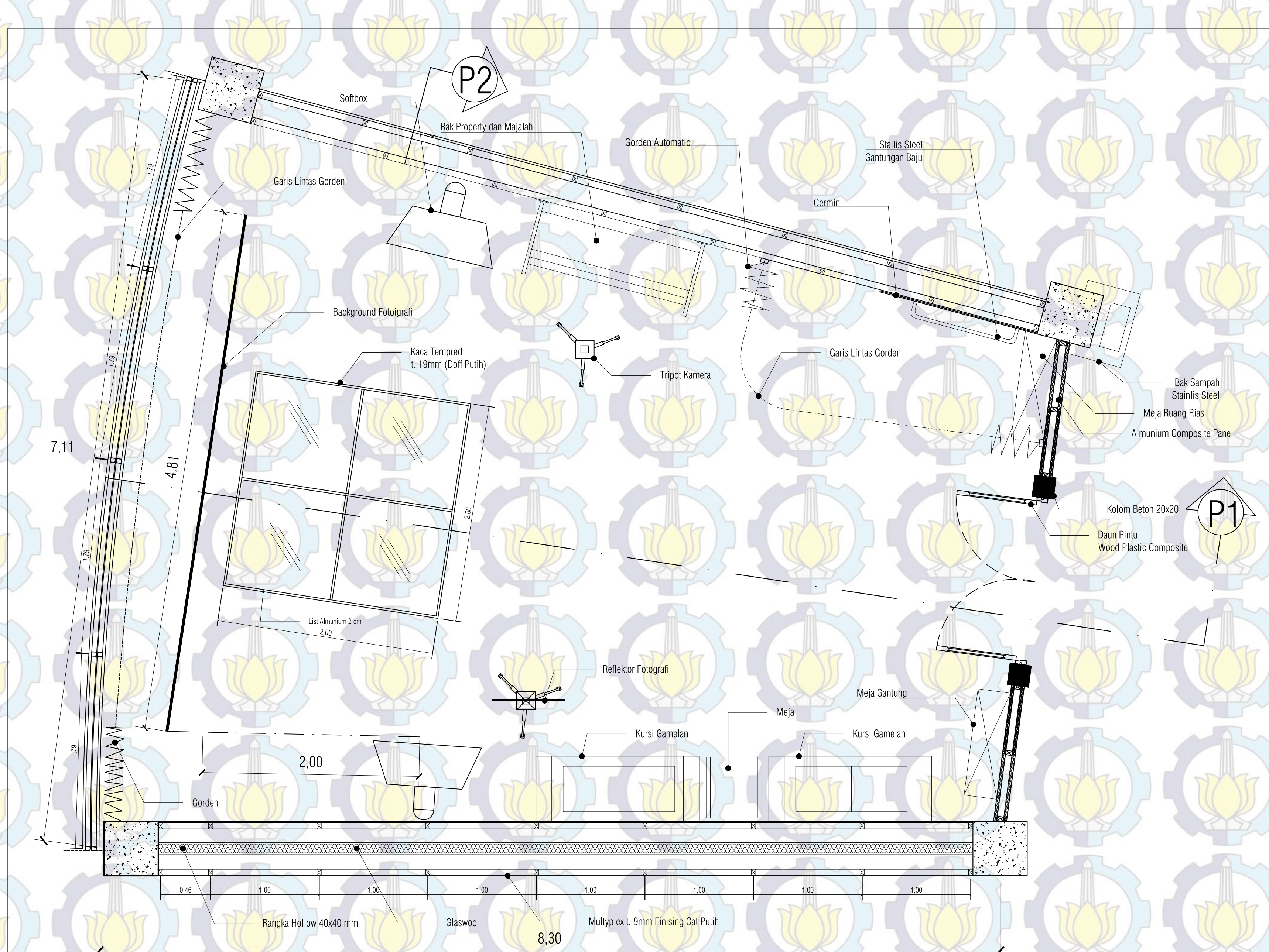
01

TANGGAL

2 - 07 - 2014

JUMLAH LEMBAR

34



DENAH RUANG TERPILIH 1 (STAND STUDIO)

SKALA 1 : 25



ITS
Institut Teknologi
Sepuluh Nopember

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :
ANGGRI INDRAPRATI, S.SN, M.DS
NIP. 197081932001122001

DOSEN PEMBIMBING :
IR. R. ADI WARDIYO
NIP. 19541008 198003 1003

DESAIN INTERIOR
STUDIO FOTO CANON EOS 1DX
JAVA DEKONSTRUKSI

MUHAMMAD SHOFI
NRP : 3410100059

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

DENAH RUANG TERPILIH 1
STAND FOTOGRAFI

SKALA

1 : 25

NO. GAMBAR

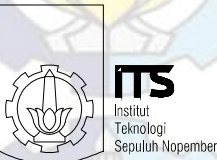
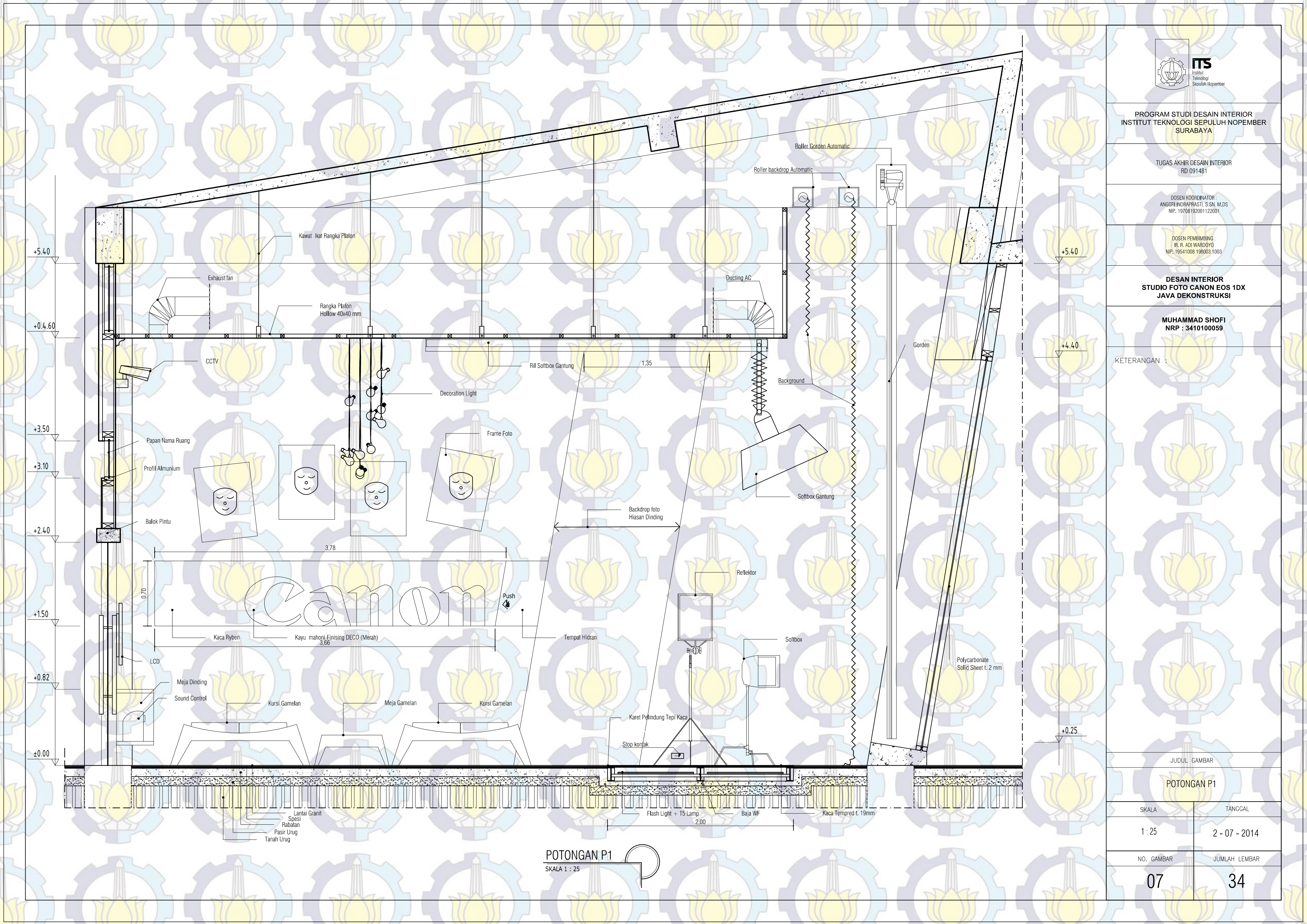
03

TANGGAL

2 - 07 - 2014

JUMLAH LEMBAR

34



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :
ANGGRI INDRAPRATI, S.SN, M.DS
NIP. 19708192001122001

DOSEN PEMBIMBING :
IR. R. ADI WARDIYO
NIP. 195410081980031003

DESAIN INTERIOR
STUDIO FOTO CANON EOS 1DX
JAVA DEKONSTRUKSI

MUHAMMAD SHOFI
NRP : 3410100059

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

POTONGAN P1

SKALA

1 : 25

NO. GAMBAR

07

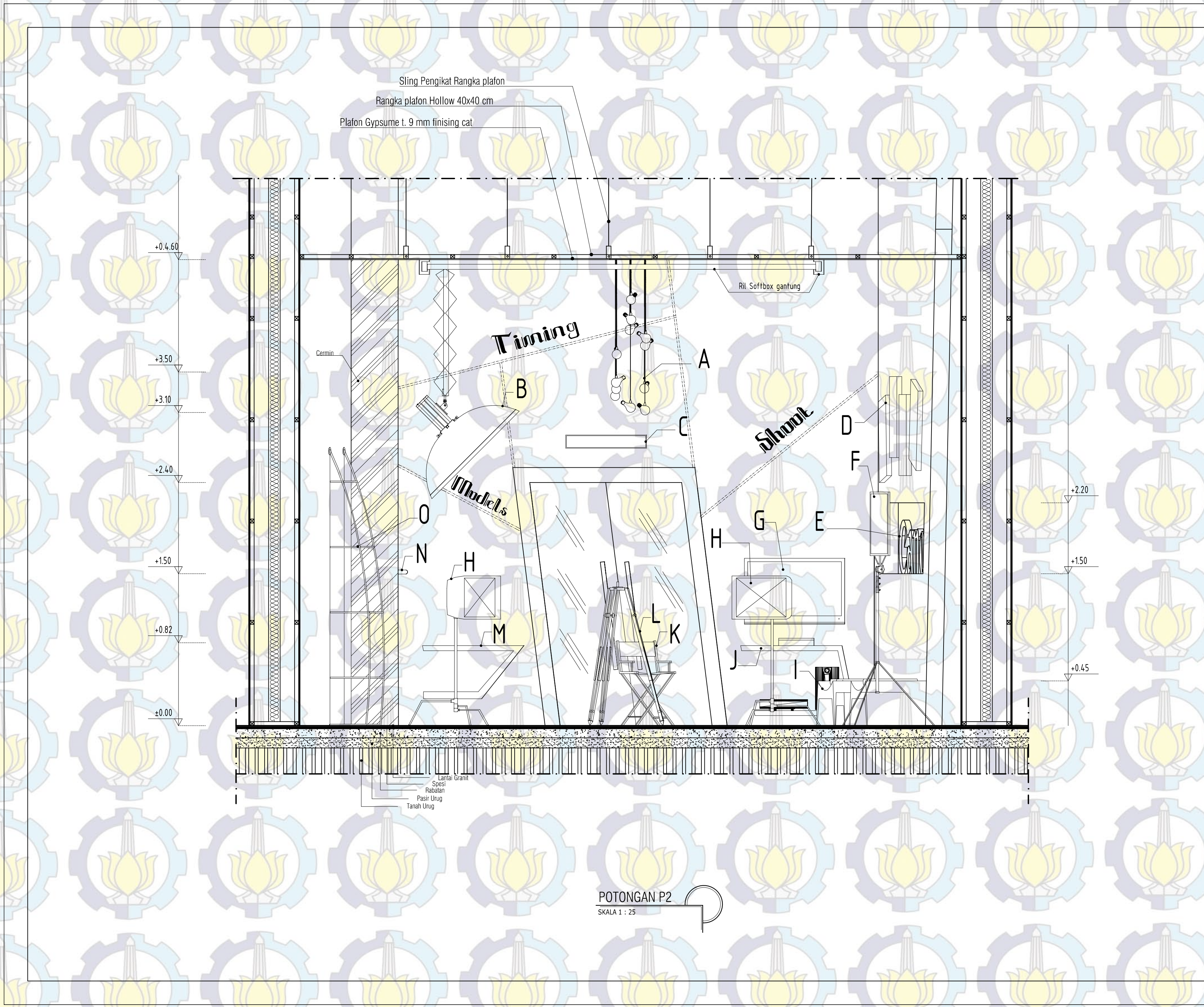
TANGGAL

2 - 07 - 2014

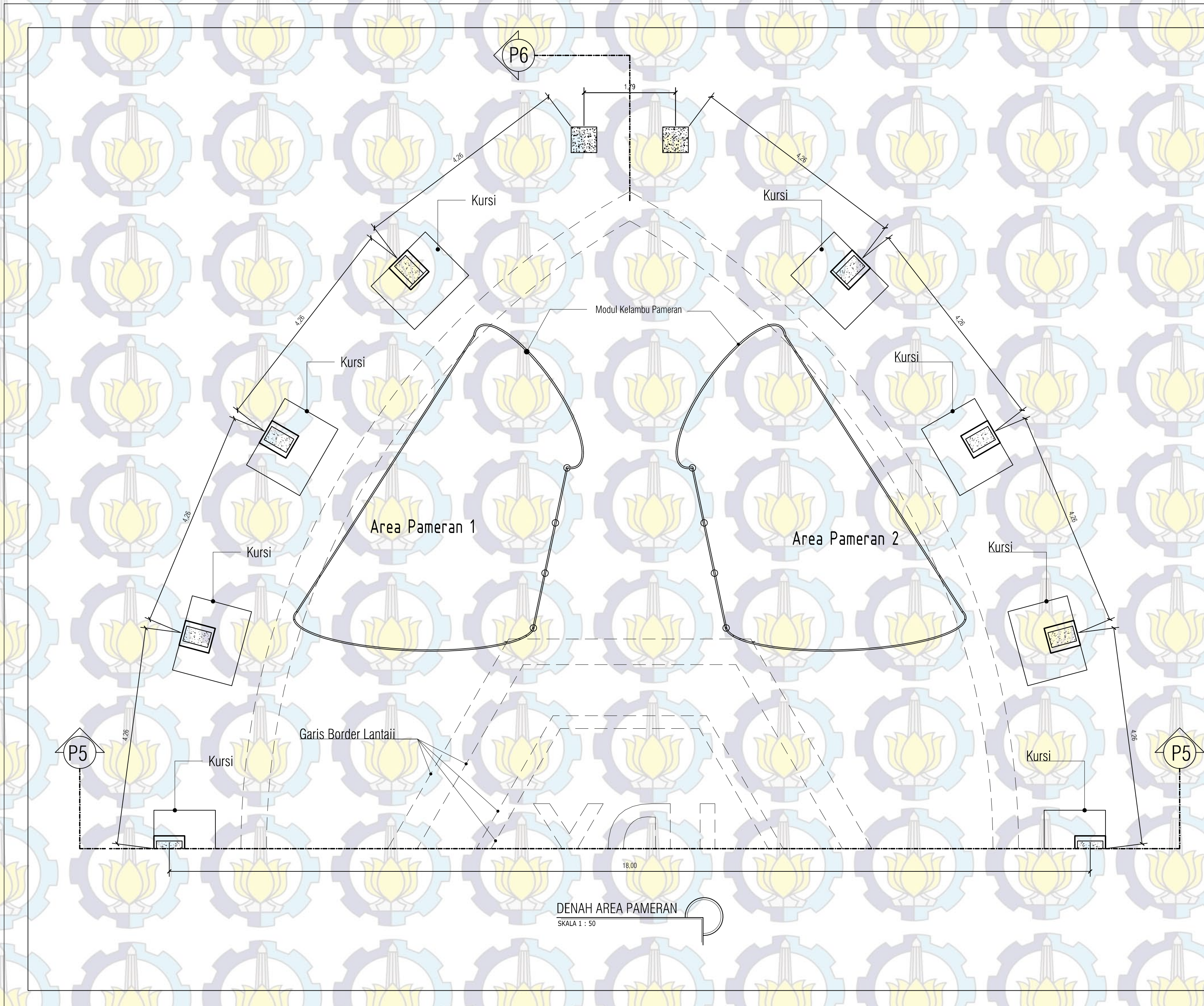
JUMLAH LEMBAR

34

POTONGAN P1
SKALA 1 : 25



<div><div><div><div>ITS</div><div>Institut Teknologi Sepuluh Nopember</div></div></div><div><div>PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR</div><div>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA</div></div></div>	
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR RD 091481	
DOSEN KOORDINATOR : ANGGRI INDRAPRISTI, S.SN, M.DS NIP. 19708192001122001	
DOSEN PEMBIMBING : IR. R. ADI WARDIYO NIP. 19541008 198003 1003	
DESAIN INTERIOR STUDIO FOTO CANON EOS 1DX JAVA DEKONSTRUKSI	
MUHAMMAD SHOFI NRP : 3410100059	
<div>KETERANGAN :</div> <div><div>A : Decoration Lampu</div><div>B : Softbox Gantung</div><div>C : Jam Untuk Code Pergantian Ruang</div><div>D : Foto-foto Dekorasi dinding</div><div>E : Simbolis Canon dari kayu mahoni Finishing Deco Merah</div><div>F : Reflektor Fotografi + Stand</div><div>G : Monitor + TV</div><div>H : Sofbox + Stand</div><div>I : Kursi Gamelan (Detail Furnitur)</div><div>J : Rak Dinding untuk player (gantungan 100x45x70x5 cm Finishing Deco Putih</div><div>K : Kusi Fotografer</div><div>L : Tripot kamera</div><div>M : Rak Dinding untuk Rias 100x45x70x5 cm Finishing Deco Putih</div><div>N : Stainless steel p. 100 cm Untuk gantungan</div><div>O : Rak Majalah Stainless Steel</div></div>	
JUDUL GAMBAR	
POTONGAN P2	
SKALA	TANGGAL
1 : 25	2 - 07 - 2014
NO. GAMBAR	JUMLAH LEMBAR
08	34



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :
ANGGI INDRAPRATI, S.SN, M.DS
NIP. 19708192001122001

DOSEN PEMBIMBING :
IR. R. ADI WARDIYO
NIP. 19541081980031003

DESAIN INTERIOR
STUDIO FOTO CANON EOS 1DX
JAVA DEKONSTRUKSI

MUHAMMAD SHOFI
NRP : 3410100059

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

DENAH RUANG KESELURUHAN
(AREA PAMERAN)

SKALA

1 : 50

TANGGAL

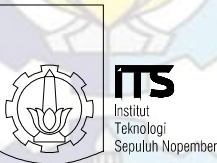
2 - 07 - 2014

NO. GAMBAR

15

JUMLAH LEMBAR

34



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RD 091481

DISEN KOORDINATOR :
ANGGI INDRAPRATI, S.SN, M.DS
NIP. 19708192001122001

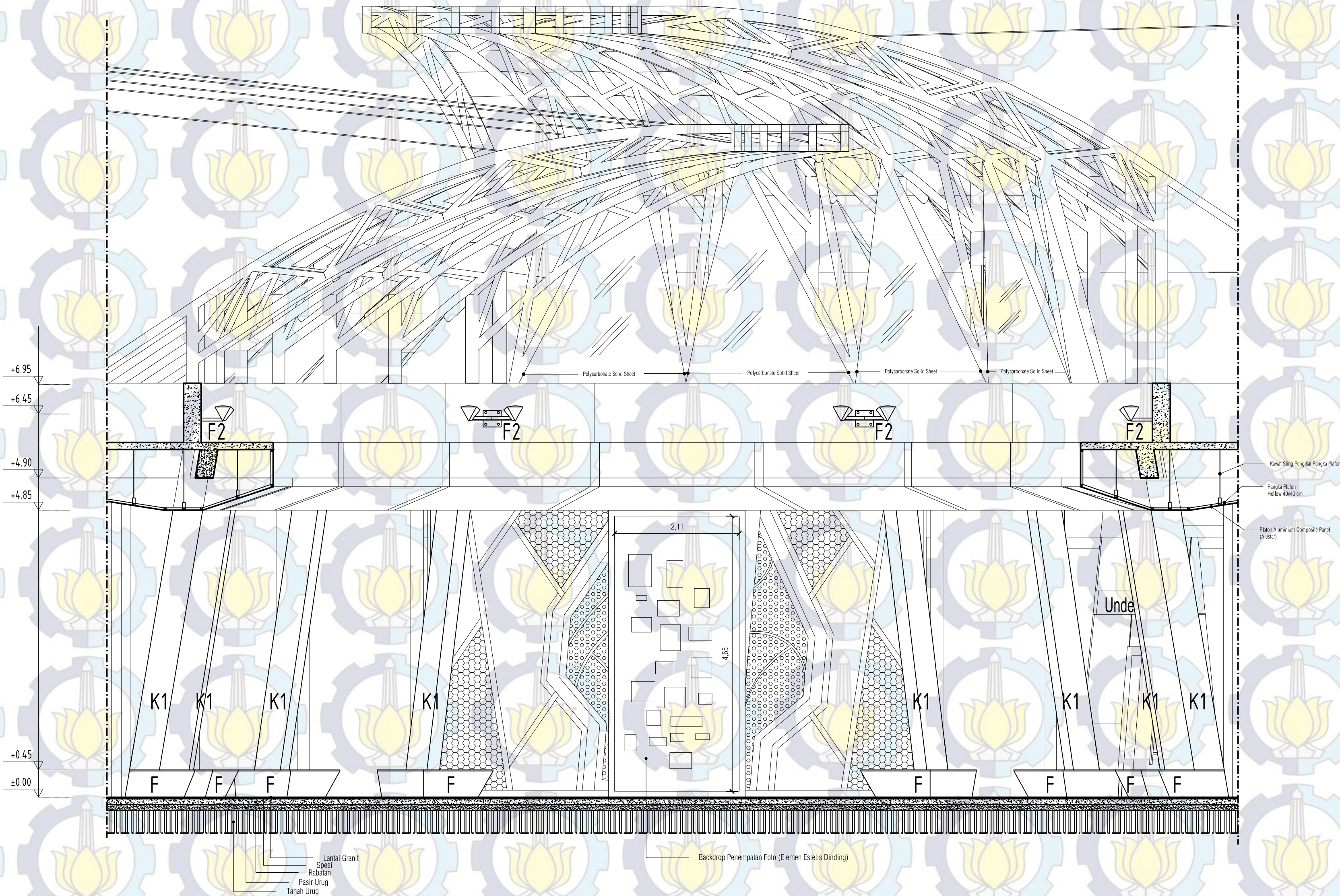
DISEN PEMBIMBING :
IR. R. ADI WARDIYO
NIP. 19541008 198003 1003

DESAN INTERIOR
STUDIO FOTO CANON EOS 1DX
JAVA DEKONSTRUKSI

MUHAMMAD SHOFI
NRP : 3410100059

KETERANGAN :

K1 : Kolom 50x30 cm
F : Kursi 180° mengikuti poros kolom K1
F2 : Lampu Mercury 250 watt



JUDUL GAMBAR

POTONGAN P5

SKALA

1 : 50

NO. GAMBAR

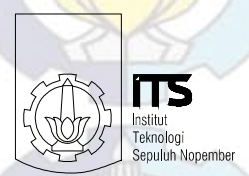
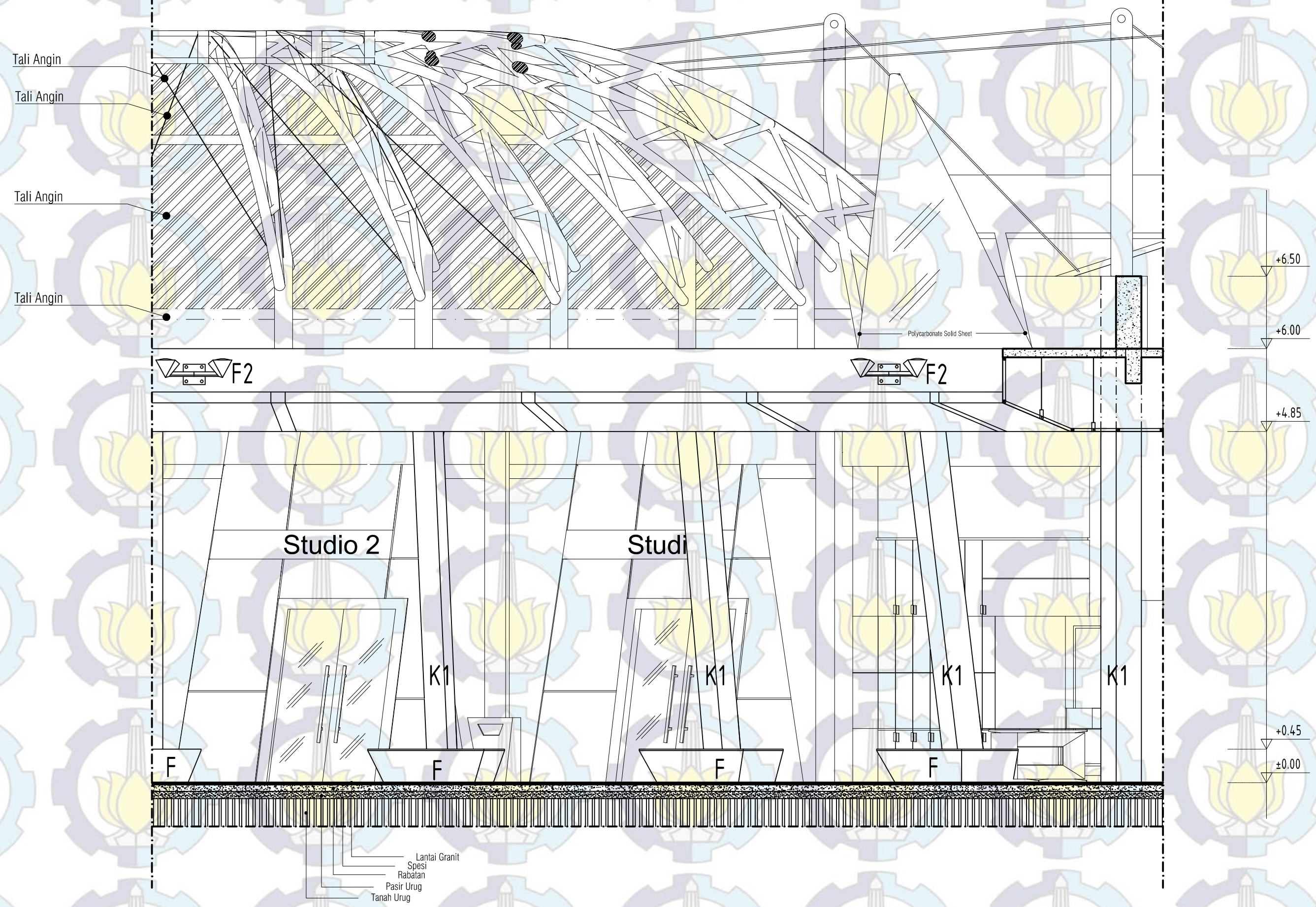
19

TANGGAL

2 - 07 - 2014

JUMLAH LEMBAR

34



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :
ANGGRI INDRAPRISTI, S.SN, M.DS
NIP. 197081932001122001

DOSEN PEMBIMBING :
IR. R. ADI WARDIYO
NIP. 19541008 198003 1003

DESAN INTERIOR
STUDIO FOTO CANON EOS 1DX
JAVA DEKONSTRUKSI

MUHAMMAD SHOFI
NRP : 3410100059

KETERANGAN :

K1 : Kolom 50x30 cm
F : Kursi 180° mengikuti poros kolom K1
F2 : Lampu Mercury 250 watt

JUDUL GAMBAR

POTONGAN P6

SKALA

1 : 50

NO. GAMBAR

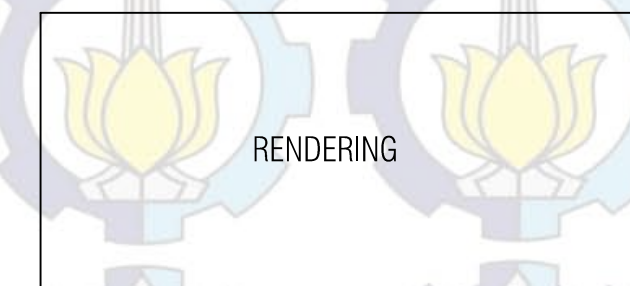
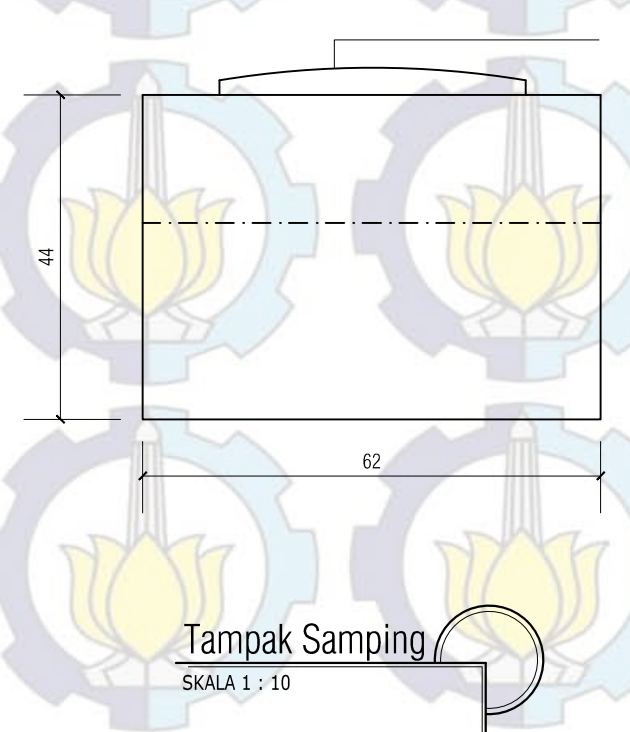
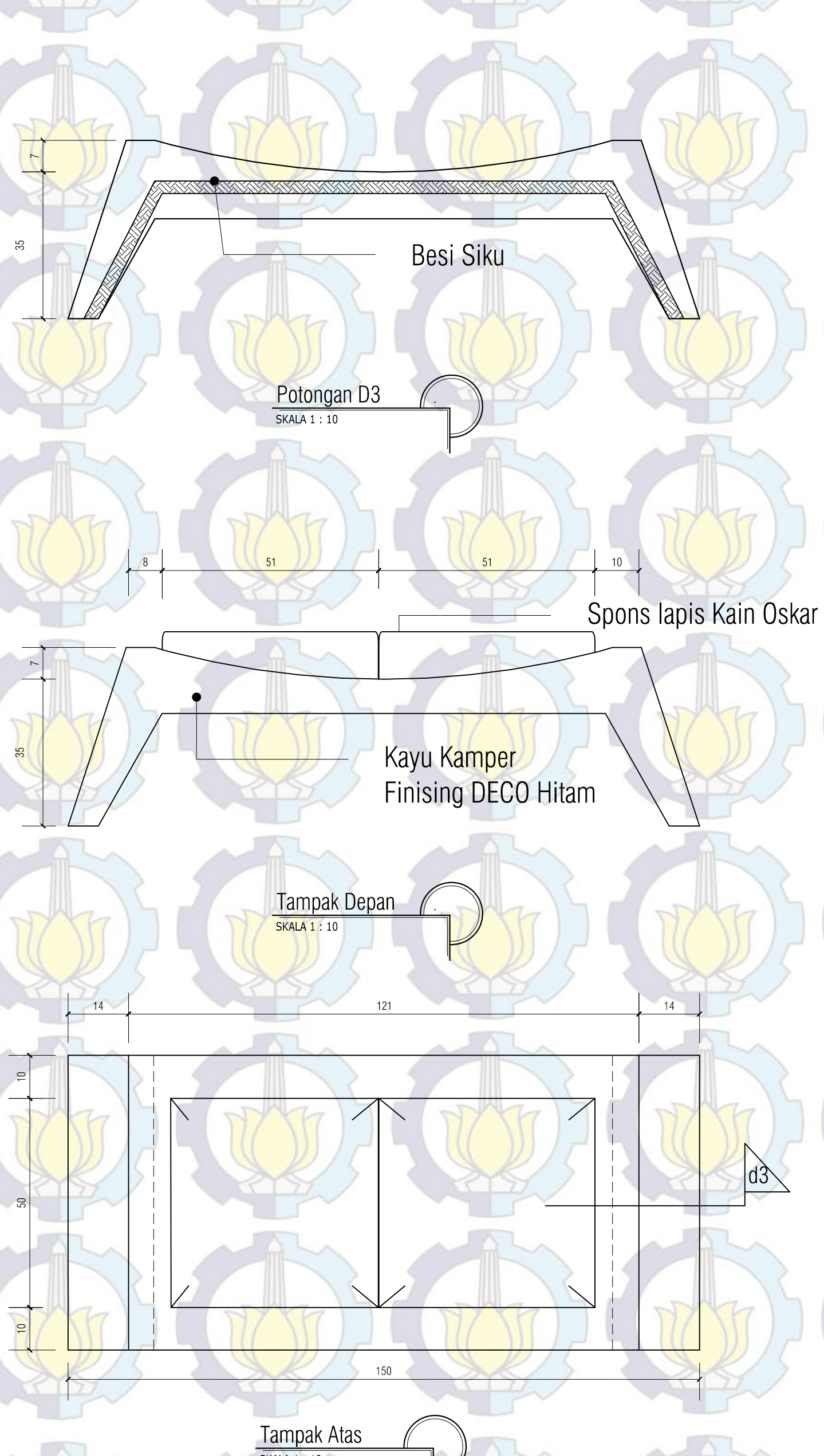
20

TANGGAL

2 - 07 - 2014

JUMLAH LEMBAR

34



Spons lapis Kain Oskar Merah



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :
ANGGI INDRAPRATI, S.SN, M.DS
NIP. 197081932001122001

DOSEN PEMBIMBING :
IR. R. ADI WARDIYO
NIP. 195410081980031003

DESAIN INTERIOR
STUDIO FOTO CANON EOS 1DX
JAVA DEKONSTRUKSI

MUHAMMAD SHOFI
NRP : 3410100059

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

DETAIL FURNITUR
KURSI GEMELAN

SKALA

1 : 10

NO. GAMBAR

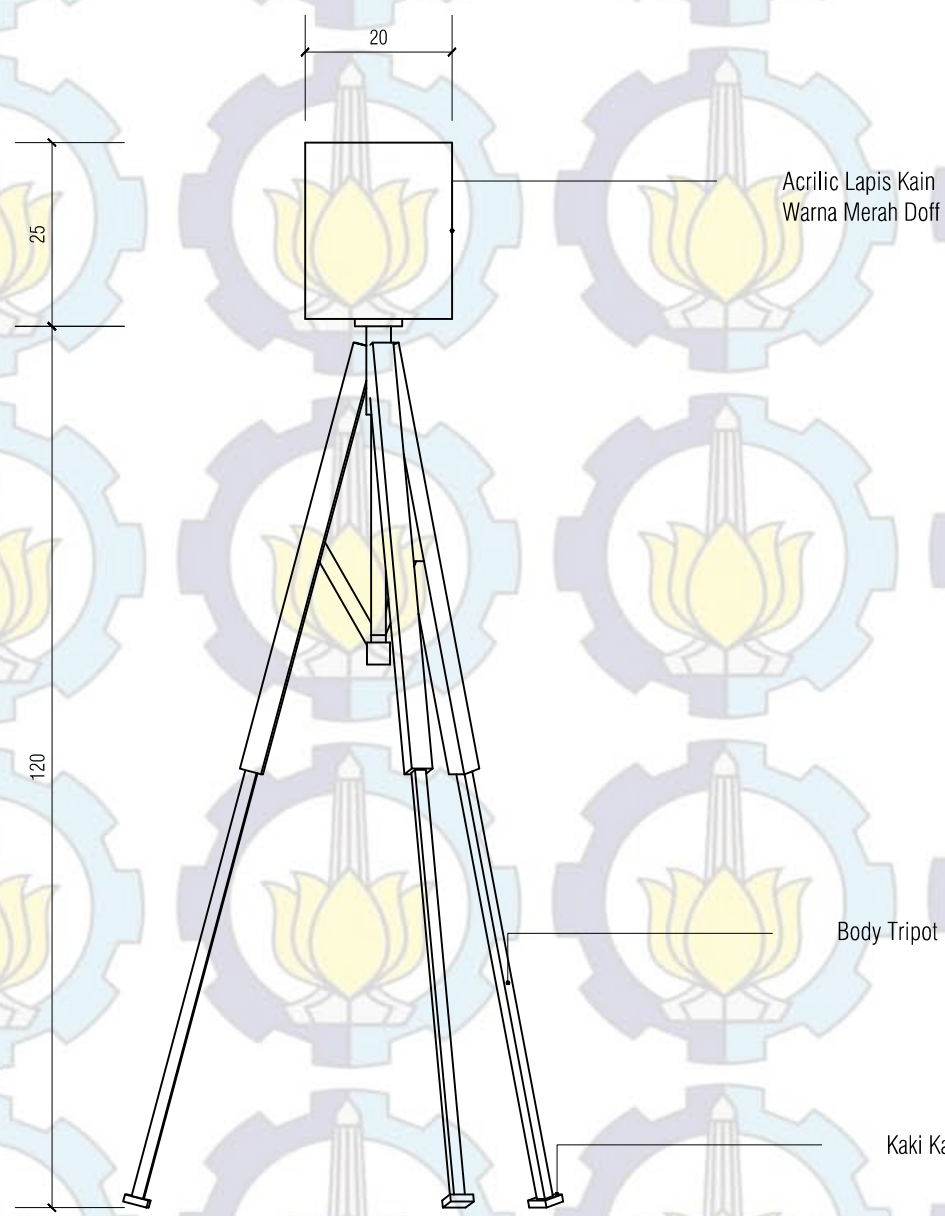
22

TANGGAL

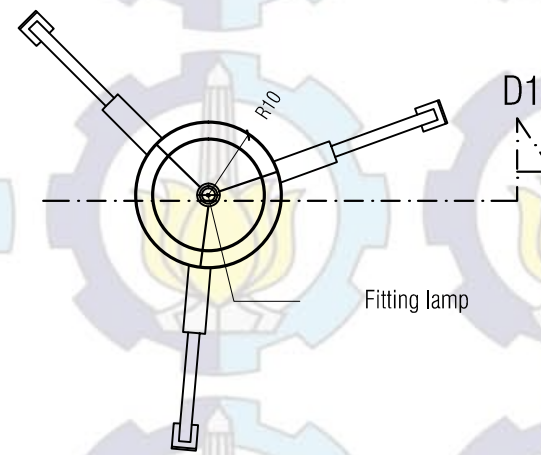
2 - 07 - 2014

JUMLAH LEMBAR

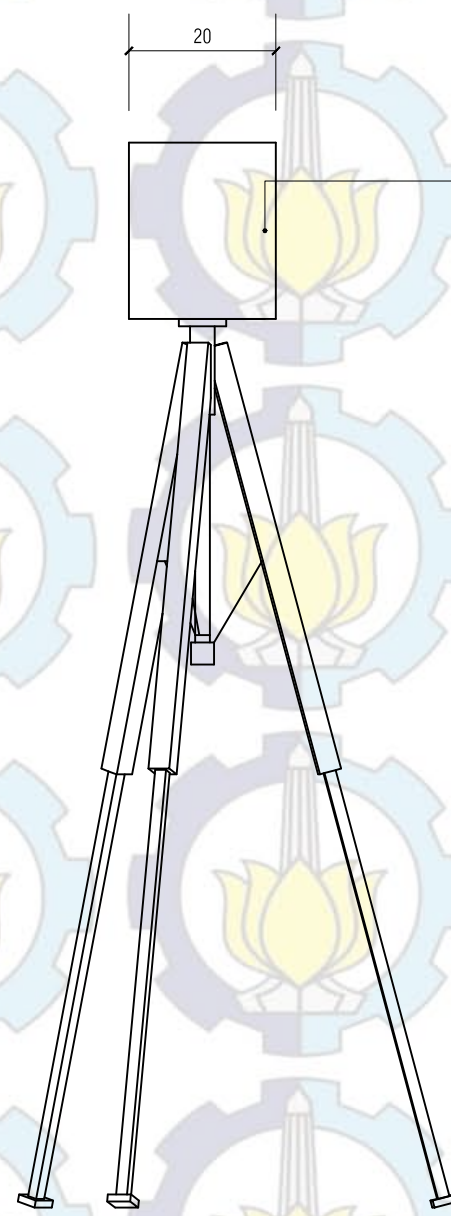
34



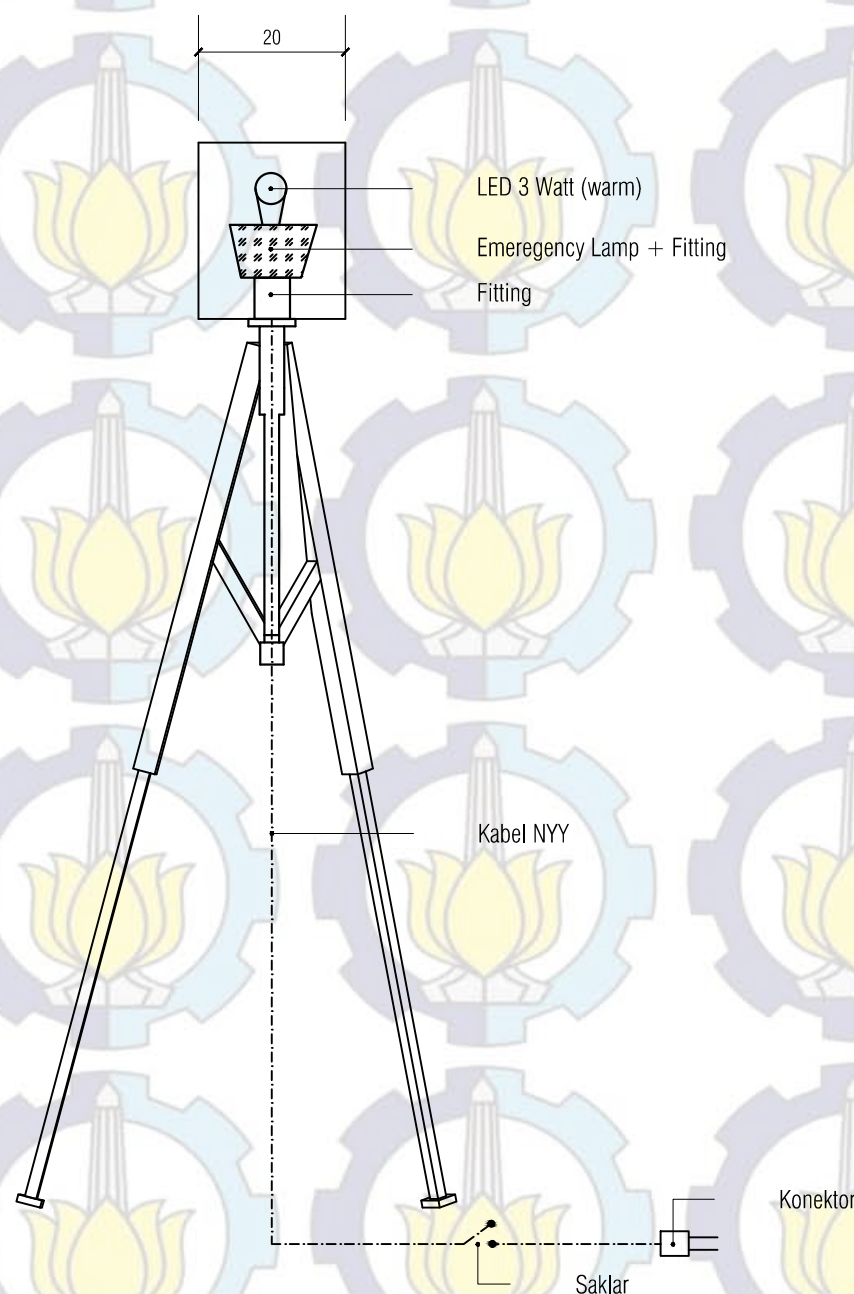
Tampak Depan
SKALA 1 : 10



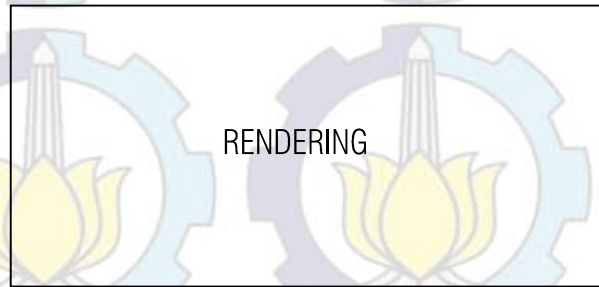
Tampak Atas
SKALA 1 : 10



Tampak Samping
SKALA 1 : 10



Potongan D1
SKALA 1 : 10



Perspektif



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :
ANGGI INDRAPRATI, S.SN, M.DS
NIP. 197081932001122001

DOSEN PEMBIMBING :
IR. R. ADI WARDIYO
NIP. 19541008 198003 1003

DESAN INTERIOR
STUDIO FOTO CANON EOS 1DX
JAVA DEKONSTRUKSI

MUHAMMAD SHOFI
NRP : 3410100059

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

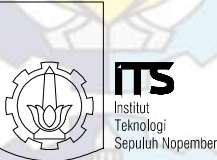
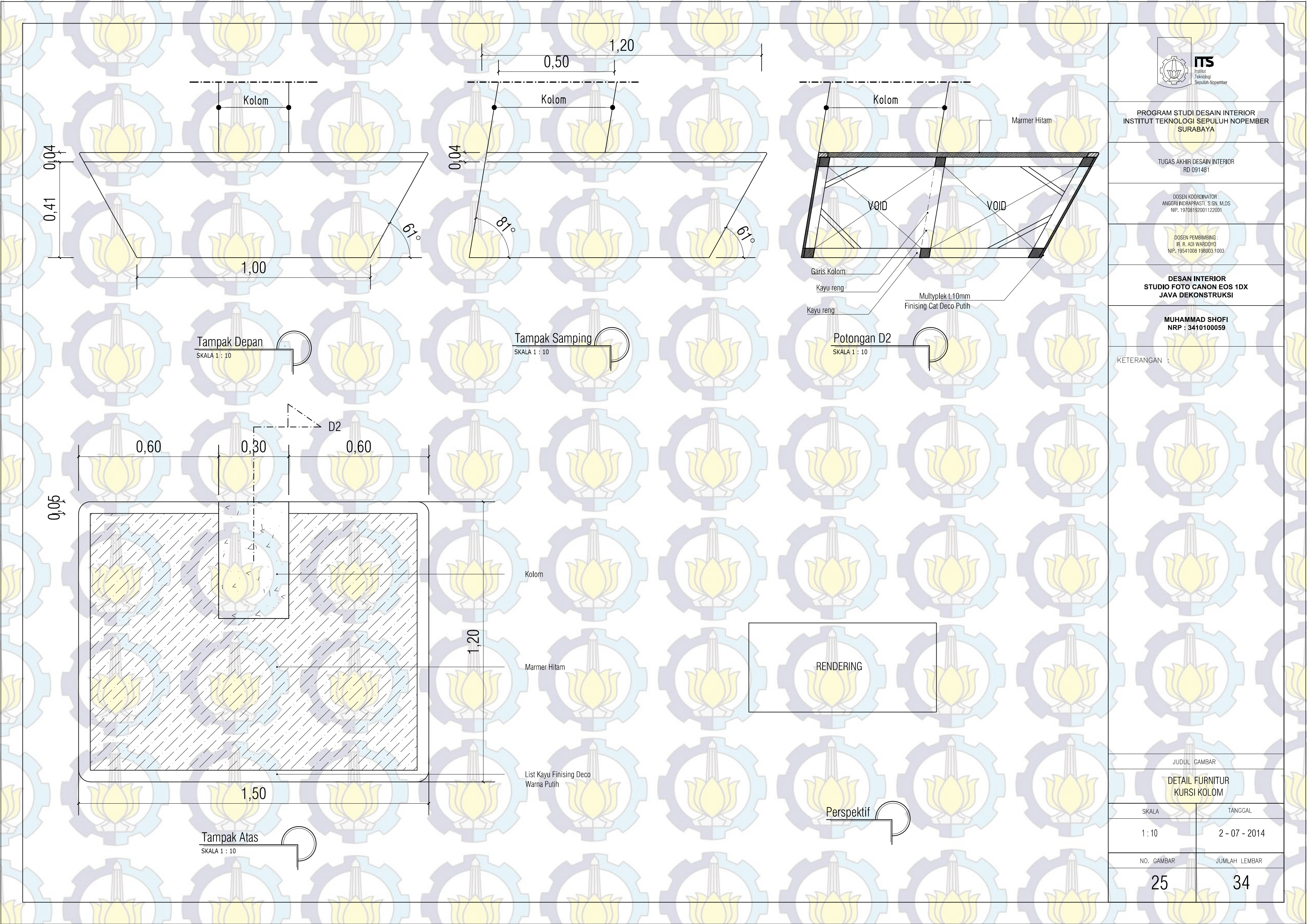
DETAIL FURNITUR
LAMPU TRIPOT EMERGENCY FUCTION

SKALA
1 : 10

TANGGAL
2 - 07 - 2014

NO. GAMBAR
24

JUMLAH LEMBAR
34



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :
ANGGI INDRAPRATI, S.SN, M.DS
NIP. 197081932001122001

DOSEN PEMBIMBING :
IR. R. ADI WARDIYO
NIP. 195410081980031003

DESAIN INTERIOR
STUDIO FOTO CANON EOS 1DX
JAVA DEKONSTRUKSI

MUHAMMAD SHOFI
NRP : 3410100059

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

DETAIL FURNITUR
KURSI KOLOM

SKALA

1 : 10

NO. GAMBAR

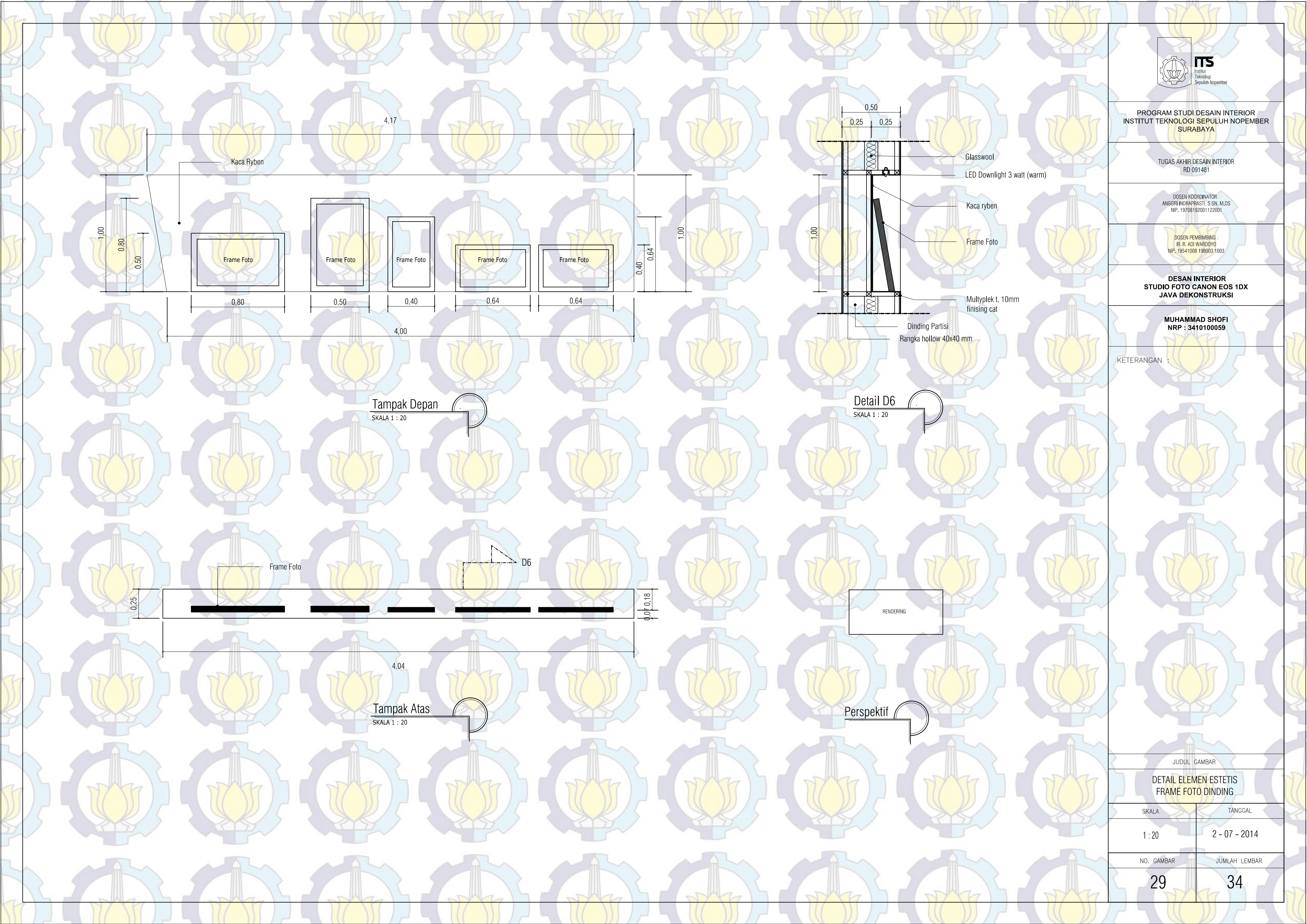
25

TANGGAL

2 - 07 - 2014

JUMLAH LEMBAR

34



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :
ANGGRI INDIRAPRATI, S.SN, M.DS
NIP. 197081932001122001

DOSEN PEMBIMBING :
IR. R. ADI WARDIYO
NIP. 19541008 198003 1003

DESAN INTERIOR
STUDIO FOTO CANON EOS 1DX
JAVA DEKONSTRUKSI

MUHAMMAD SHOFI
NRP : 3410100059

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

DETAIL ELEMEN ESTETIS
FRAME FOTO DINDING

SKALA

1 : 20

NO. GAMBAR

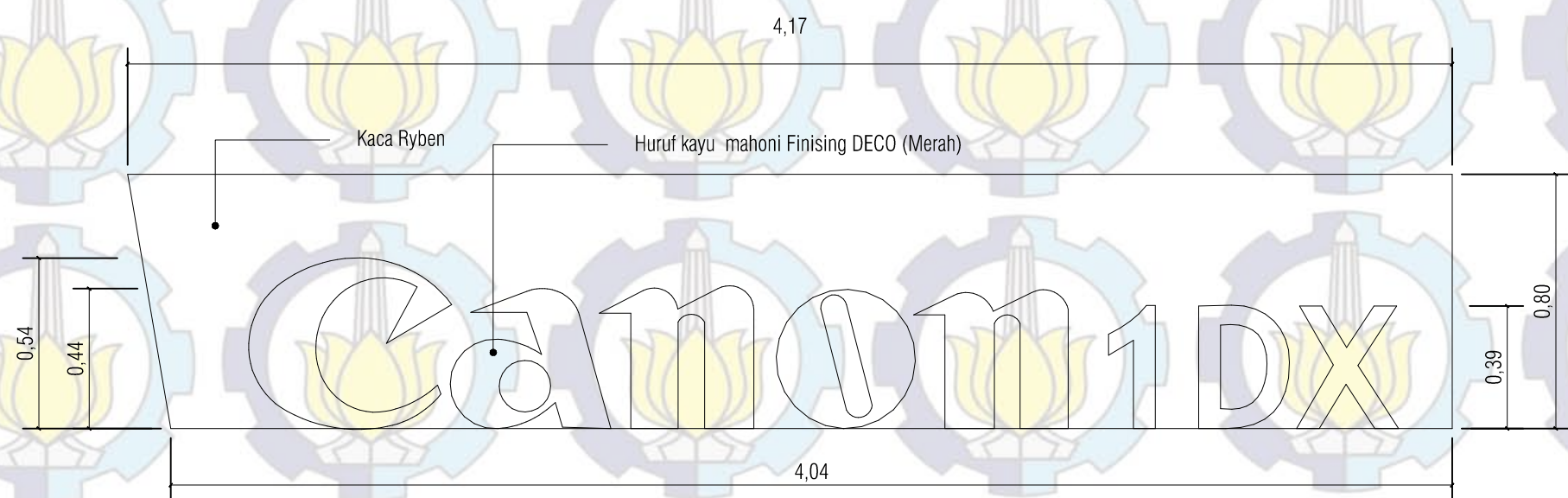
29

TANGGAL

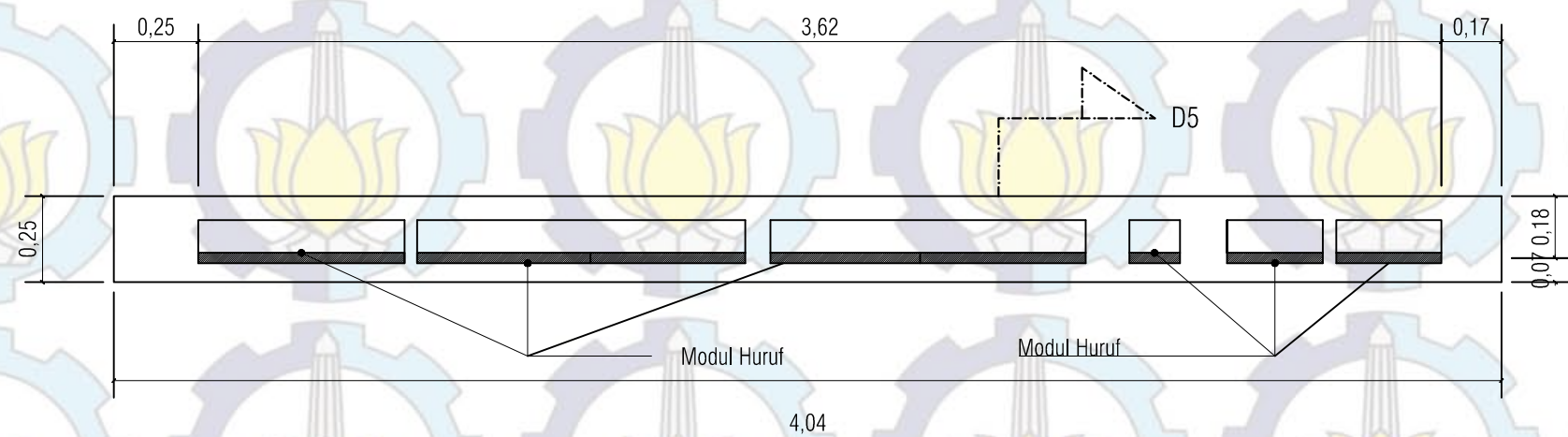
2 - 07 - 2014

JUMLAH LEMBAR

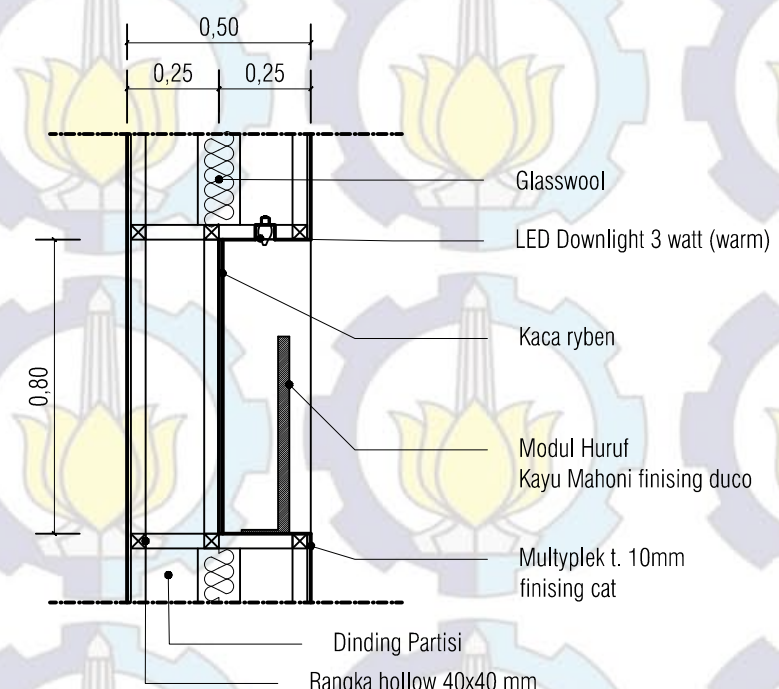
34



Tampak Depan
SKALA 1 : 20



Tampak Atas
SKALA 1 : 20



Detail D5
SKALA 1 : 20



Perspektif



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :
ANGGRI INDIRAPRISTI, S.SN, M.DS
NIP. 197081932001122001

DOSEN PEMBIMBING :
IR. R. ADI WARDIYO
NIP. 195410081980031003

DESAN INTERIOR
STUDIO FOTO CANON EOS 1DX
JAVA DEKONSTRUKSI

MUHAMMAD SHOFI
NRP : 3410100059

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

DETAIL ELEMEN ESTETIS
BRAND CANON 1DX

SKALA

1 : 20

NO. GAMBAR

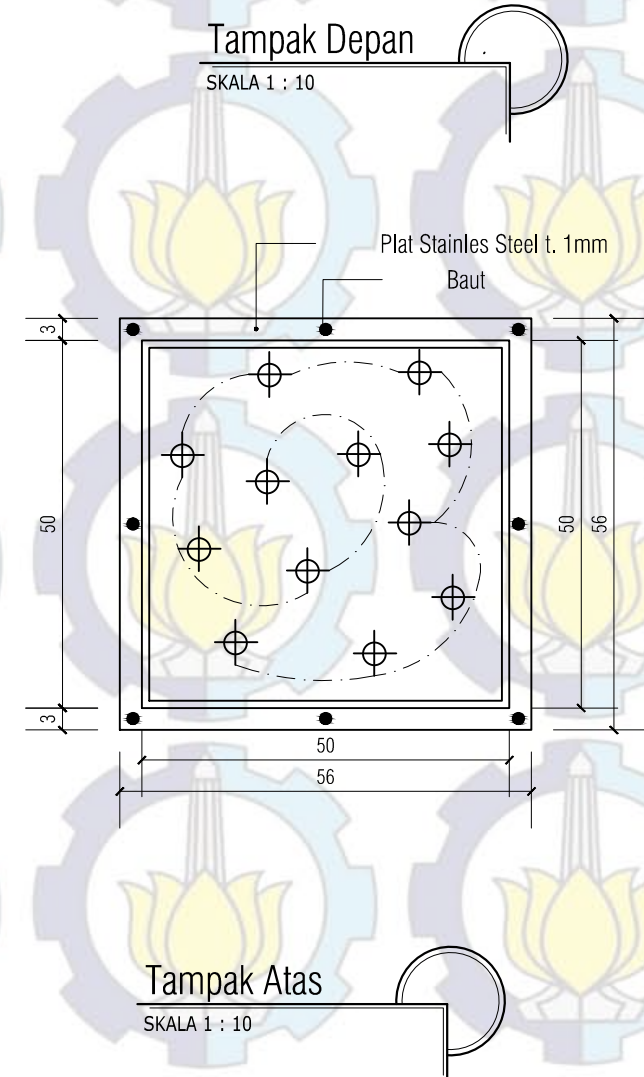
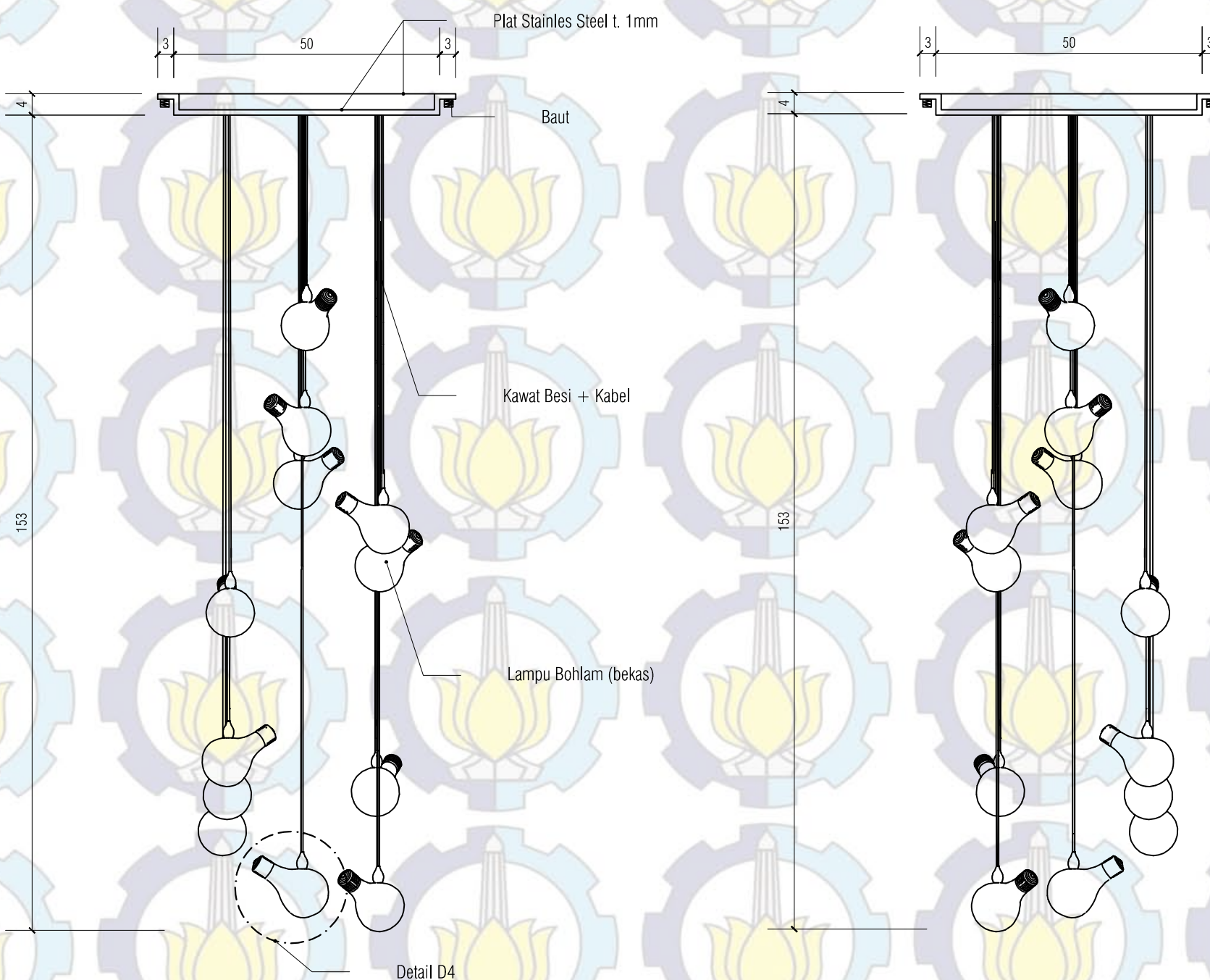
30

TANGGAL

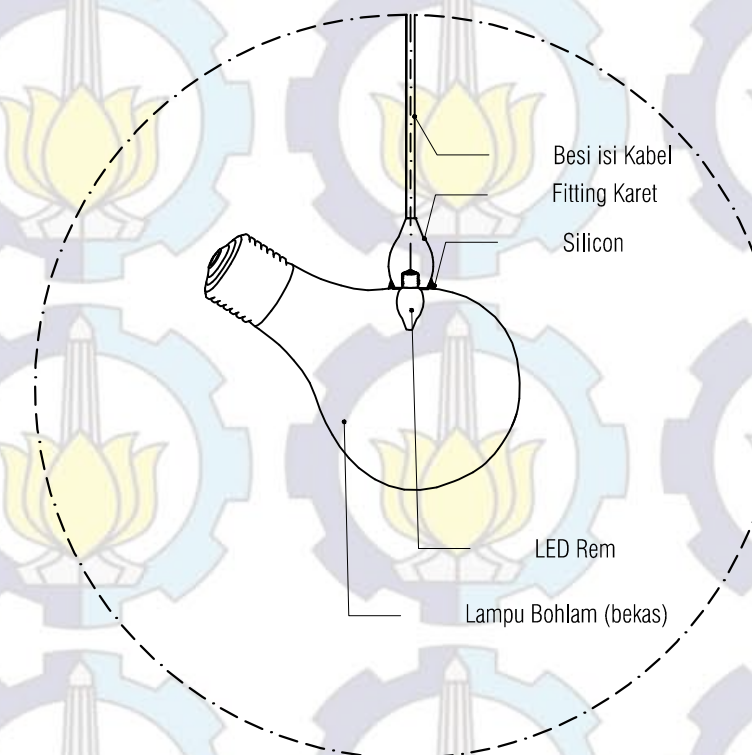
2 - 07 - 2014

JUMLAH LEMBAR

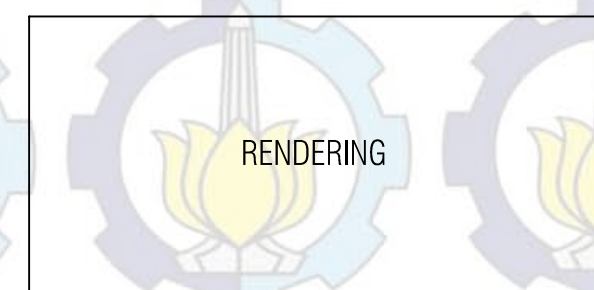
34



Tampak Samping
SKALA 1 : 10



Detail D4
SKALA 1 : 2



Perspektif



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :
ANGGI INDRAPRATI, S.SN, M.DS
NIP. 19708192001122001

DOSEN PEMBIMBING :
IR. R. ADI WARDIYO
NIP. 195410081980031003

DESAIN INTERIOR
STUDIO FOTO CANON EOS 1DX
JAVA DEKONSTRUKSI

MUHAMMAD SHOFI
NRP : 3410100059

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

DETAIL ELEMEN ESTETIS
LAMPU DEKORASI

SKALA

1 : 10

1 : 2

TANGGAL

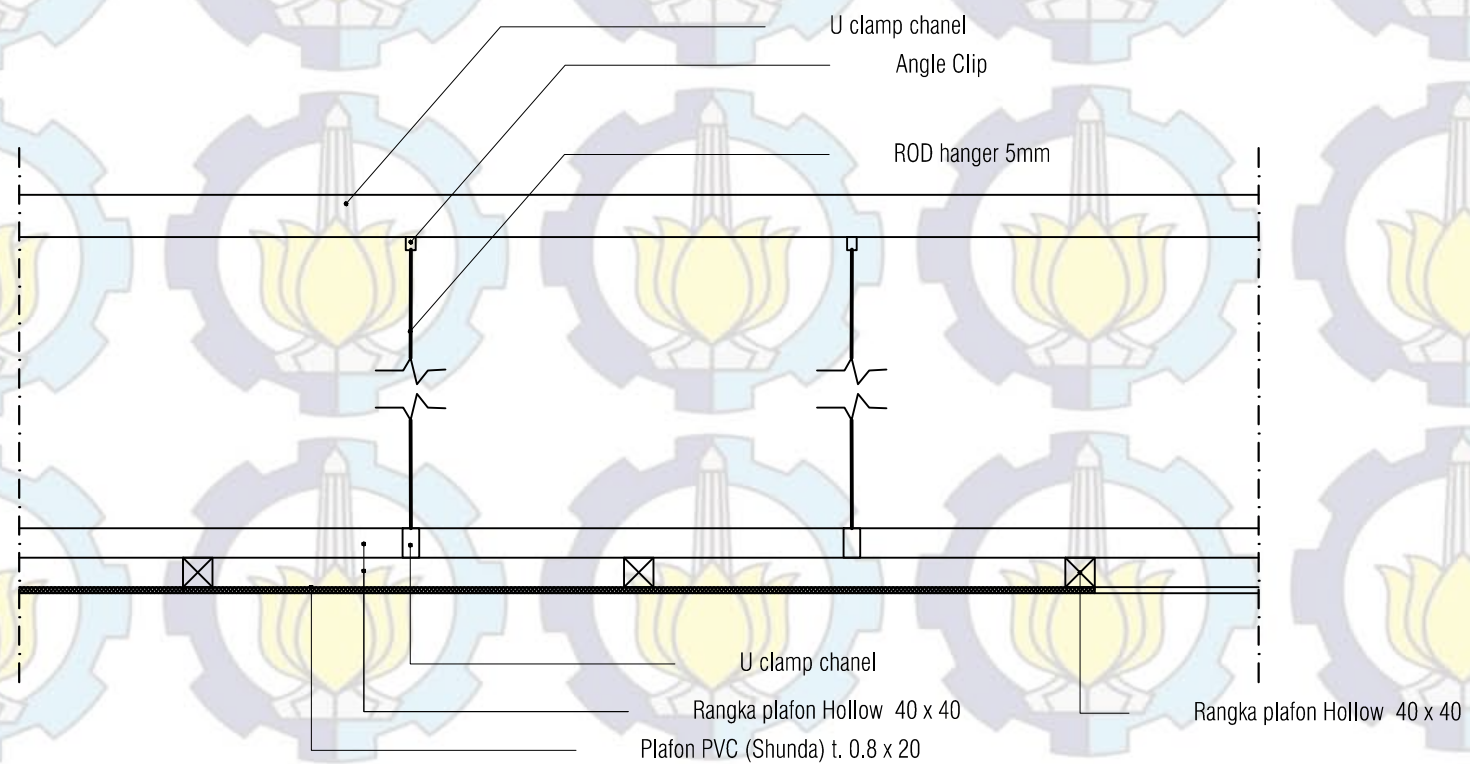
2 - 07 - 2014

NO. GAMBAR

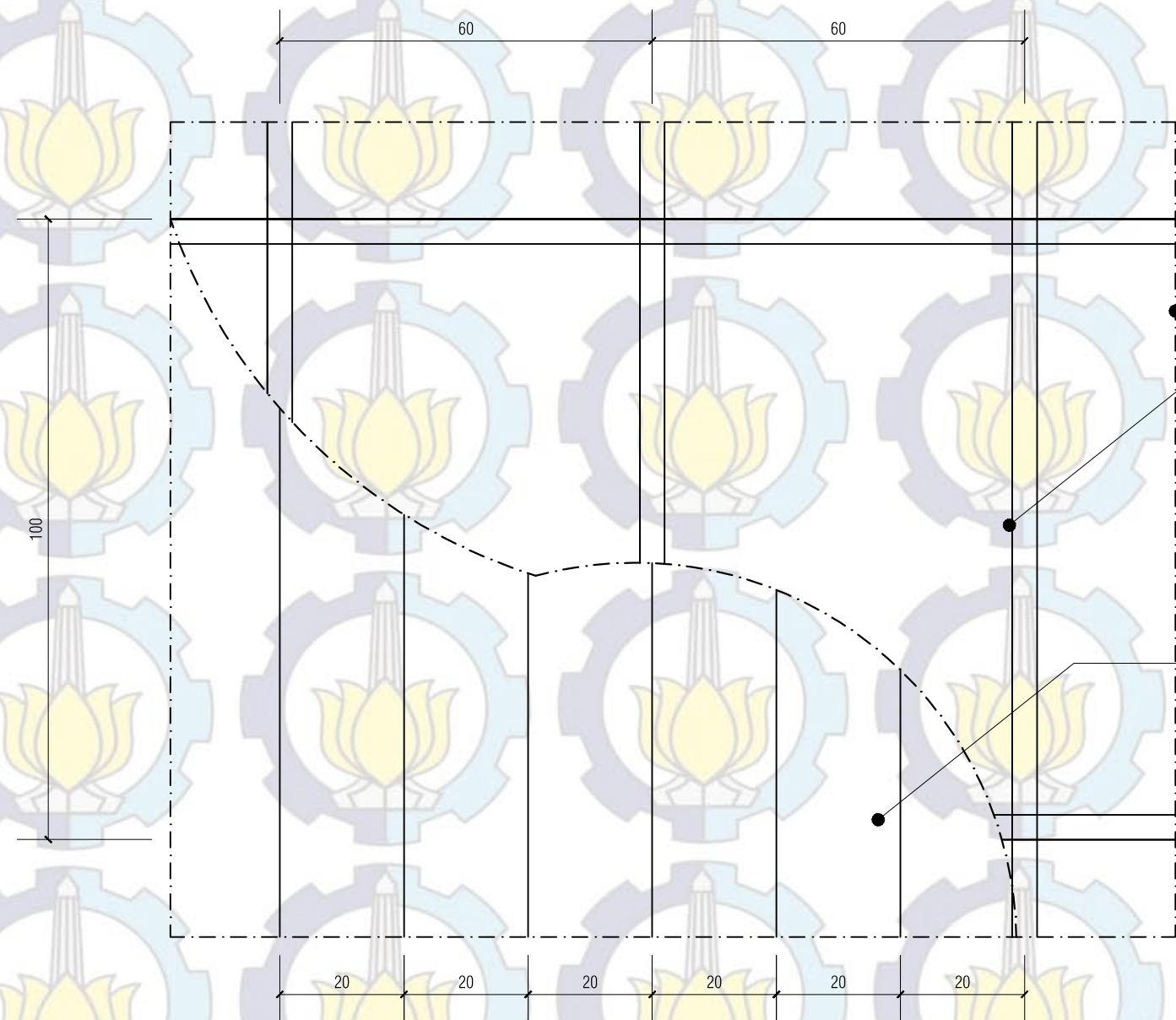
31

JUMLAH LEMBAR

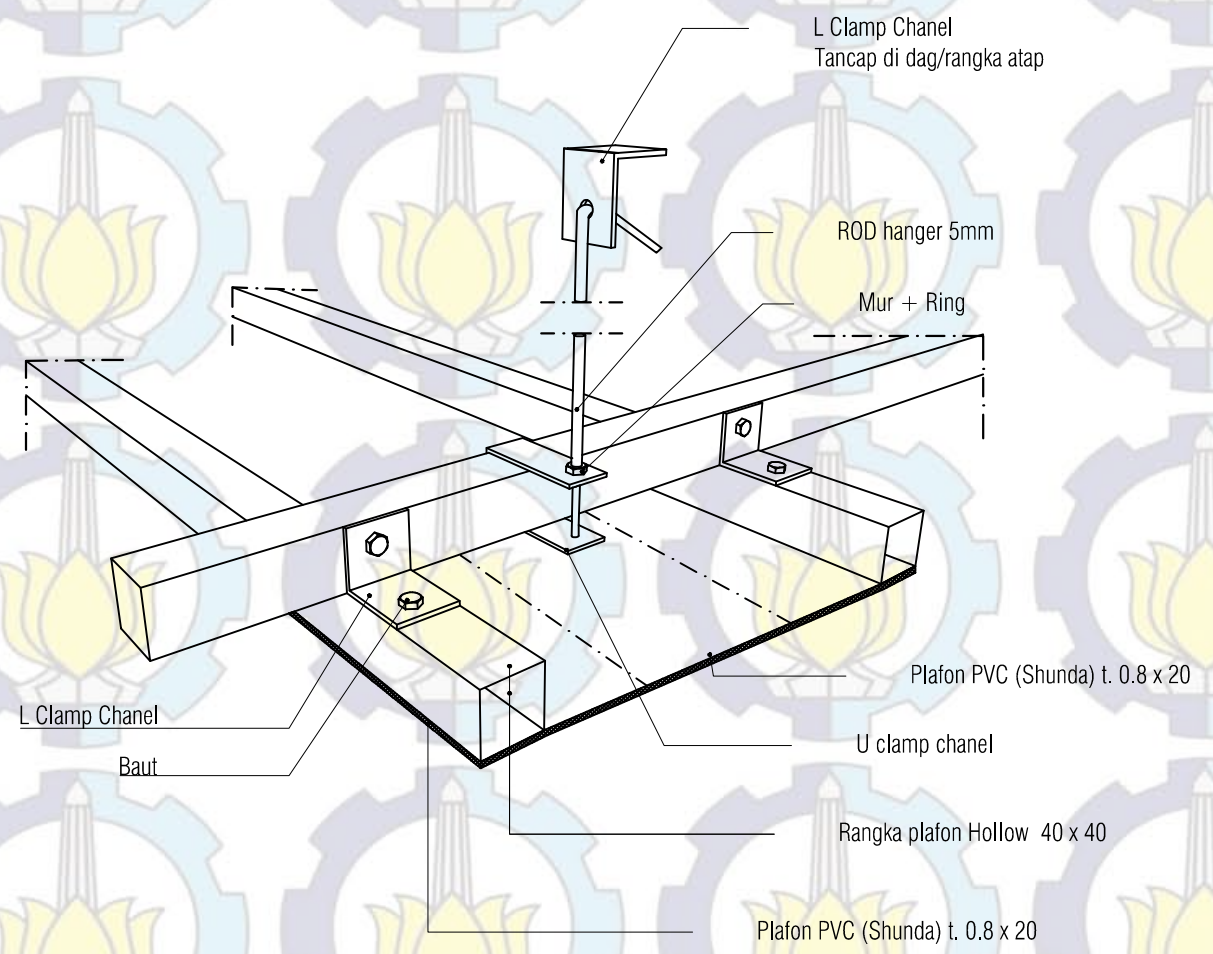
34



Tampak Depan
SKALA 1 : 20



Tampak Atas
SKALA 1 : 20



DETAIL RANGKA (PERSPEKTIF)
SKALA 1 : 20



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :
ANGGI INDRAPRATI, S.SN, M.DS
NIP. 19708192001122001

DOSEN PEMBIMBING :
IR. R. ADI WARDIYO
NIP. 19541008 198003 1003

DESAIN INTERIOR
STUDIO FOTO CANON EOS 1DX
JAVA DEKONSTRUKSI

MUHAMMAD SHOFI
NRP : 3410100059

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

DETAIL ARSITEKTUR
PEMASANGAN PLAFON SHUNDA (PVC)

SKALA

1 : 10

NO. GAMBAR

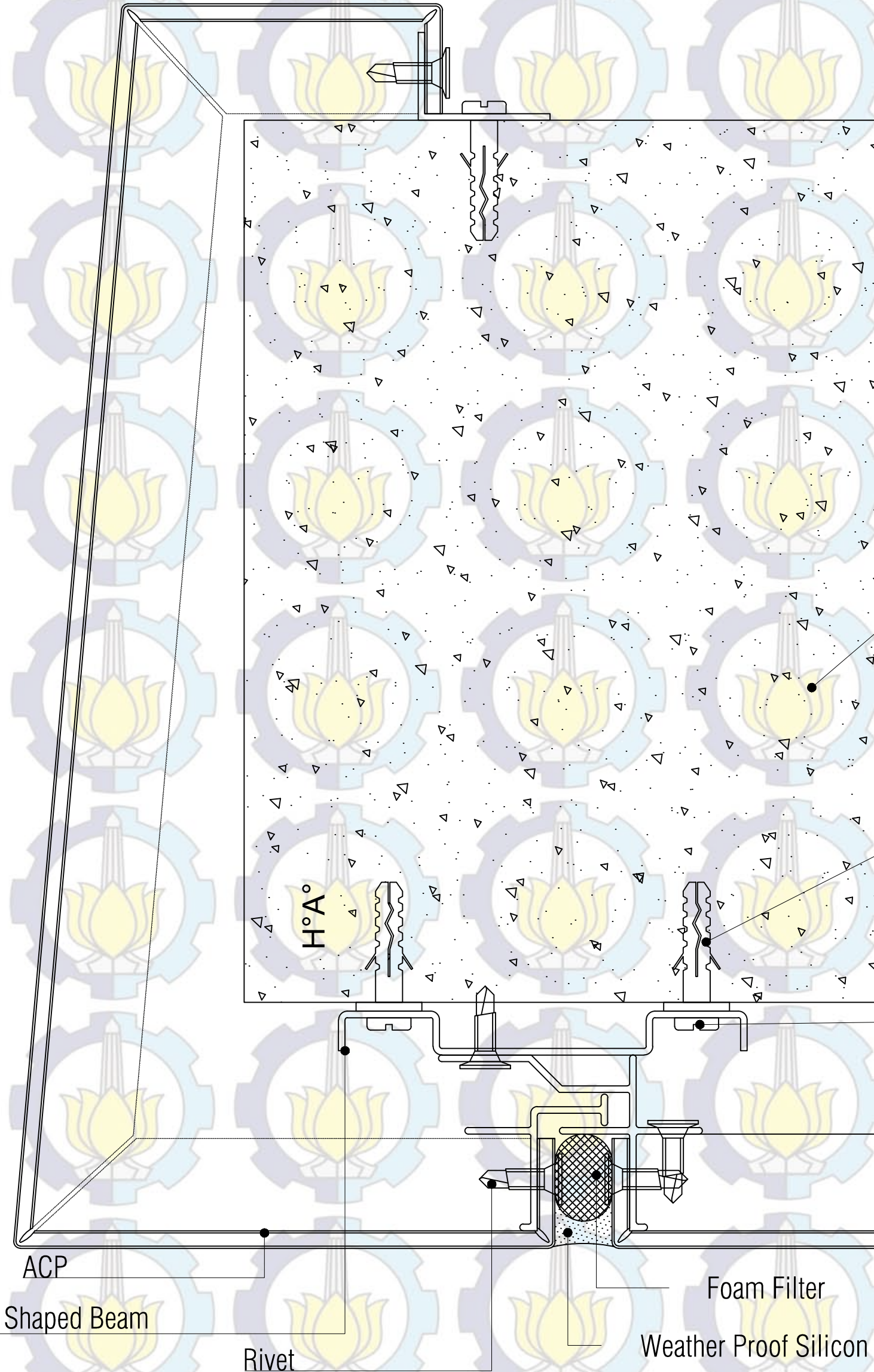
34

TANGGAL

2 - 07 - 2014

JUMLAH LEMBAR

34



Beton (kolom)

Pisher

Screw

DETAIL INSTALASI ALUMINIUM COMPOSITE PANEL (ACP)

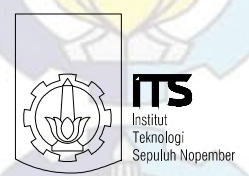
SKALA 1 : 1

Foam Filter

Weather Proof Silicon

Irregular Shaped Beam

Rivet



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :
ANGGRI INDRAPRASTI, S.SN, M.DS
NIP. 19708192001122001

DOSEN PEMBIMBING :
IR. R. ADI WARDIYO
NIP. 19541008 198003 1003

DESAN INTERIOR
STUDIO FOTO CANON EOS 1DX
JAVA DEKONSTRUKSI

MUHAMMAD SHOFI
NRP : 3410100059

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

DETAIL ARSITEKTUR
PEMANGSARAN ALUMINIUM COMPOSITE PANEL
(ACP)

SKALA

TANGGAL

1 : 10

2 - 07 - 2014

NO. GAMBAR

JUMLAH LEMBAR

33

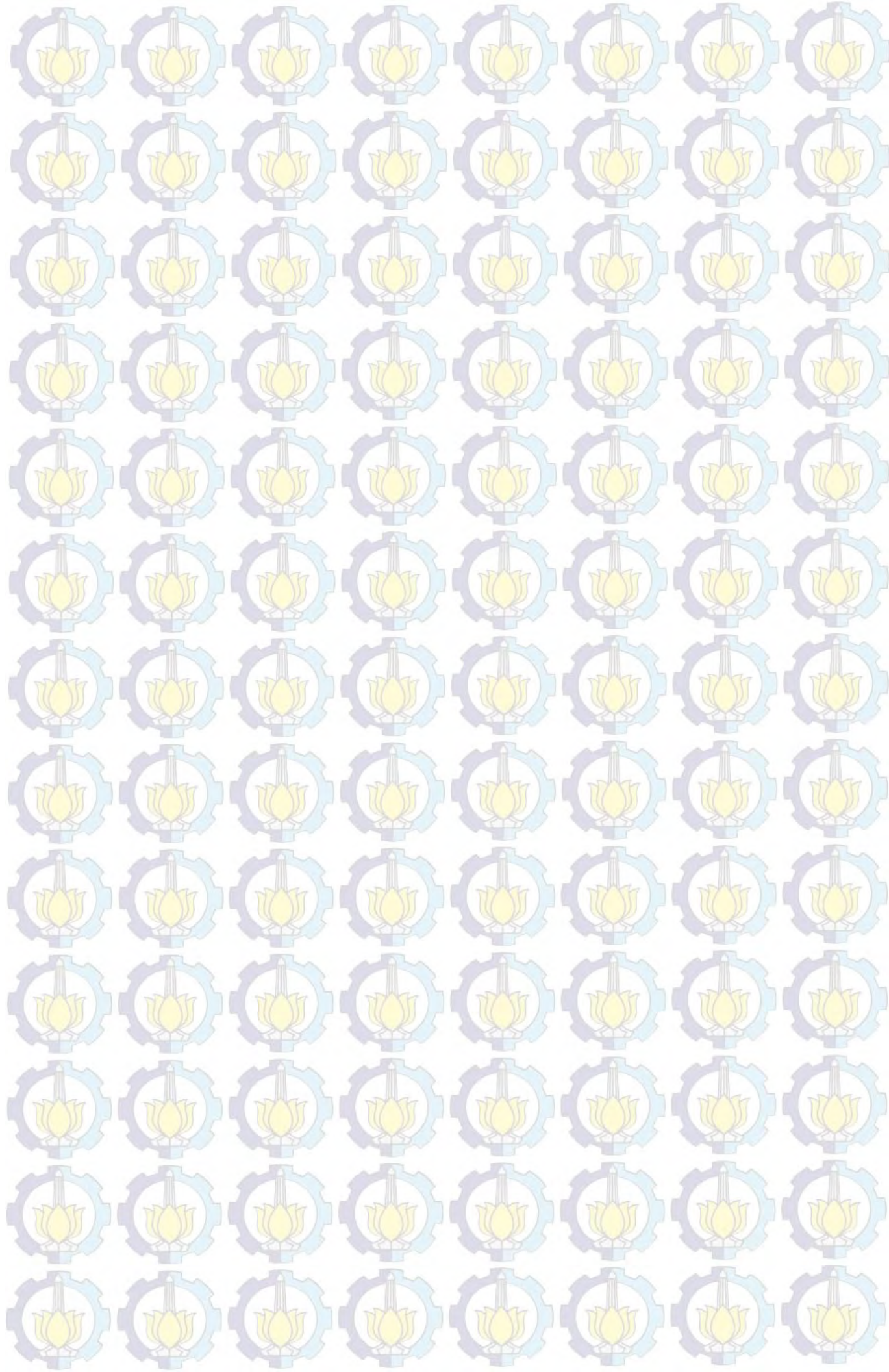
34

REKAPITULASI ANGGARAN BIAYA (RAB)

PEKERJAAN
LOKASI

: **INTERIOR STUDIO ADVENTUR CANON 1DX**
: **SURABAYA**

No.	URAIAN PEKERJAAN	JUMLAH HARGA (Rp.)	KETERANGAN
I	PEKERJAAN PERSIAPAN	Rp 500,000.00	
II	PEKERJAAN LANTAI & DINDING	Rp 95,113,189.58	
III	PEKERJAAN PINTU & JENDELA	Rp 49,643,524.85	
IV	PEKERJAAN PLAFOND	Rp 7,915,260.27	
V	PEKERJAAN PENGECATAN	Rp 8,112,211.92	
VI	PEKERJAAN MEKANIKAL & ELEKTRIKAL	Rp 27,828,220.00	
VII	PEKERJAAN MEUBELAIR DAN LAIN-LAIN	Rp 42,503,530.45	
	JUMLAH PERHITUNGAN	Rp 231,615,937.07	
	PPN 10%	Rp 23,161,593.71	
	JUMLAH TOTAL	Rp 254,777,530.78	
	DIBULATKAN	Rp 254,770,000.00	
Terbilang : <i>Dua ratus lima puluh enam juta sembilan ratus lima puluh ribu rupiah</i>			



RINCIAN ANGGARAN BIAYA (RAB)

PEKERJAAN : INTERIOR STUDIO ADVENTUR CANON 1DX
LOKASI : SURABAYA

NO	URAIAN PEKERJAAN	VOLUME		HARGA SATUAN		JUMLAH
I	PEKERJAAN PERSIAPAN					
1	Pengukuran dan persiapan alat/bahan	1.00	ls	Rp	500,000.00	Rp 500,000.00
						Rp 500,000.00
II	PEKERJAAN LANTAI & DINDING					
1	Rabat lantai kerja	48.000	m2	Rp	763,641.00	Rp 36,654,768.00
2	Pasang rangka WF 150.75.5.7 mm (untuk kaca)	168.000	kg	Rp	19,892.00	Rp 3,341,856.00
3	Pasang rangka hollow 20.40.2 mm (untuk lampu T5)	9.633	kg	Rp	24,568.63	Rp 236,677.75
4	Pasang lantai granit tile uk. 80x80 cm	48.000	m2	Rp	443,765.00	Rp 21,300,720.00
5	Pasang kaca tempered tbl. 19 mm (lantai)	4.000	m2	Rp	1,336,062.50	Rp 5,344,250.00
6	Pasang dinding multiplek tbl. 9 mm + rangka besi hollow 40.40.2 mm	90.000	m2	Rp	201,582.39	Rp 18,142,415.25
7	Pasang peredam suara glasswool tbl. 2,5 cm	90.000	m2	Rp	18,750.00	Rp 1,687,500.00
8	Pasang dinding ACP (double) + rangka besi hollow 40.40.2 mm	13.500	m2	Rp	581,592.78	Rp 7,851,502.58
9	Pasang papan nama ruang acrylic	1.640	m2	Rp	337,500.00	Rp 553,500.00
						Rp 95,113,189.58
III	PEKERJAAN PINTU & JENDELA					
1	Pasang Kusen aluminium profil 4"	19.000	m'	Rp	157,795.00	Rp 2,998,105.00
2	Pasang pintu kaca tempered tbl. 12 mm frameless	1.000	unit	Rp	13,831,462.50	Rp 13,831,462.50
3	Pasang rel pintu geser + aksesoris	1.000	set	Rp	4,500,000.00	Rp 4,500,000.00
4	Pasang handle pintu stainless steele	2.000	set	Rp	459,000.00	Rp 918,000.00
5	Pasang cover ACP + rangka besi hollow 40.40.2 mm	2.100	m2	Rp	581,592.78	Rp 1,221,344.85
6	Pasang kaca tempered tbl. 19 mm (jendela)	18.000	m2	Rp	1,336,062.50	Rp 24,049,125.00
7	Pasang kaca rayband tbl. 5 mm (ornamen)	2.600	m2	Rp	197,887.50	Rp 514,507.50
8	Pasang kaca cermin tbl. 1 cm	2.800	m2	Rp	575,350.00	Rp 1,610,980.00
						Rp 49,643,524.85
IV	PEKERJAAN PLAFOND					
1	Pasang plafond kalsiboard tbl. 4,5 mm rangka besi hollow 40.40.2	45.800	m2	Rp	145,533.19	Rp 6,665,420.27
2	Pasang list profil gypsum 15.15 cm	34.000	m'	Rp	36,760.00	Rp 1,249,840.00
						Rp 7,915,260.27
V	PEKERJAAN PENGECATAN					
1	Pengecatan dinding interior, ex Dulux Pentalite	101.560	m2	Rp	28,584.50	Rp 2,903,041.82
2	Pengecatan plafond interior, ex Dulux Pentalite	45.800	m2	Rp	28,584.50	Rp 1,309,170.10
3	Pengecatan duco	6.000	m2	Rp	650,000.00	Rp 3,900,000.00
						Rp 8,112,211.92
VI	PEKERJAAN MEKANIKAL & ELEKTRIKAL					
1	LED Decoration lamp @ 3 Watt, ex. Phillips	12.000	ttk	Rp	60,750.00	Rp 729,000.00
2	Lampu spotlight halogen 50 Watt	2.000	ttk	Rp	337,500.00	Rp 675,000.00
3	Downlight LED 18 Watt	4.000	ttk	Rp	459,550.00	Rp 1,838,200.00
4	Flashlight T5 lamp 36 Watt, ex. Phillips	4.000	ttk	Rp	195,750.00	Rp 783,000.00
5	Stop Kontak elektrik	2.000	ttk	Rp	50,050.00	Rp 100,100.00
6	Saklar Tunggal	3.000	bh	Rp	37,050.00	Rp 111,150.00
7	Saklar Ganda	1.000	bh	Rp	63,050.00	Rp 63,050.00
8	Titik Instalasi penerangan	22.000	ttk	Rp	236,730.00	Rp 5,208,060.00
9	Titik Instalasi stop kontak	2.000	ttk	Rp	256,230.00	Rp 512,460.00
10	Instalasi ducting AC	10.000	m2	Rp	450,000.00	Rp 4,500,000.00
11	Exhaust fan	1.000	bh	Rp	603,200.00	Rp 603,200.00
12	CCTV TrendNet TV-IP322P	1.000	bh	Rp	7,205,000.00	Rp 7,205,000.00
13	LCD TV 32" SONY KLD-32CX520	1.000	bh	Rp	4,000,000.00	Rp 4,000,000.00
14	Sound control	1.000	bh	Rp	1,500,000.00	Rp 1,500,000.00
						Rp 27,828,220.00
VII	PEKERJAAN MEUBELAIR DAN LAIN-LAIN					
1	Kursi gamelan ex. Kamper finishing duco					
	Kayu Kamper	0.440	m3	Rp	1,750,000.00	
	Duco	0.500	kg	Rp	455,000.00	

NO	URAIAN PEKERJAAN	VOLUME	HARGA SATUAN	JUMLAH
	Spons	1.000	m2	Rp 100,000.00
	Kain oskar	2.000	m2	Rp 300,000.00
	Paku	0.300	kg	Rp 10,000.00
	Jumlah Unit	2.000	unit	Rp 2,615,000.00
2	Meja gamelan ex. Kamper finishing duco			
	Kayu Kamper	0.220	m3	Rp 250,000.00
	Duco	0.250	kg	Rp 250,000.00
	Paku	0.100	kg	Rp 5,000.00
	Jumlah Unit	1.000	unit	Rp 505,000.00
3	Meja dinding ex. Multiplek 20 mm finishing duco			
	Multiplex 20 mm	1.000	lbr	Rp 350,000.00
	Paku	0.150	kg	Rp 10,000.00
	Dynabolt	10.000	bh	Rp 20,000.00
	Plat besi	0.120	kg	Rp 50,000.00
	Duco	0.250	kg	Rp 500,000.00
	Jumlah Unit	2.000	unit	Rp 930,000.00
4	Ornamen kayu "Canon" finishing duco			
	Kayu Kamper	0.250	m3	Rp 350,000.00
	Duco	0.250	kg	Rp 350,000.00
	Doubletip	1.000	unit	Rp 15,000.00
	Jumlah Unit	1.000	m2	Rp 715,000.00
5	Rak property dan majalah ex. Stainless steele			
	Stainlis Ø 2 cm	4.000	bh	Rp 250,000.00
	Multiplex t. 5mm	1.000	lbr	Rp 165,000.00
	Duco	0.250	kg	Rp 250,000.00
	Baut+mur	0.150	kg	Rp 30,000.00
	Karet Stoped	4.000	bh	Rp 20,000.00
	Jumlah Unit	1.000	unit	Rp 715,000.00
6	Pasang rel softbox gantung	35.310	kg	Rp 18,842.00
7	Pasang penggantung softbox ex. Stainless steele	22.200	m'	Rp 125,313.72
8	Pasang roller gordyn automatic	1.000	set	Rp 750,000.00
9	Pasang roller background automatic	2.000	set	Rp 750,000.00
10	Pasang rel gordyn gantung ex. Stainless steele	4.000	m'	Rp 125,313.72
11	Pasang penggantung baju ex. Stainless steele	1.200	m'	Rp 500,000.00
12	Gordyn vertical blind	42.000	m2	Rp 275,000.00
13	Background fotografi gulung automatic			
	Roler automatic	2.000	unit	Rp 4,275,000.00
	Kain hitam	35.000	m2	Rp 350,000.00
	Kain Putih	35.000	m2	Rp 350,000.00
	Jumlah Unit	2.000	m2	Rp 4,975,000.00
14	Tripod kamera	2.000	unit	Rp 1,150,000.00
15	Standing softbox	2.000	unit	Rp 450,000.00
16	Hanger softbox	1.000	unit	Rp 695,000.00
17	Reflektor fotografi	1.000	unit	Rp 285,000.00
18	Pembersihan Akhir	1.000	ls	Rp 1,000,000.00
				Rp 42,503,530.45

DAFTAR HARGA SATUAN BAHAN DAN UPAH

No	Uraian Bahan dan Tenaga Kerja	Harga Satuan	Satuan
1	2	3	4
A.	BAHAN MENGGUNAKAN BESI/LOGAM		
1	Besi Beton ulir BJTD-40	Rp. 9,600.00	per Kg
2	Besi Beton polos BJTP-24	Rp. 9,400.00	per Kg
3	Besi Siku	Rp. 13,500.00	per Kg
4	Besi WF 200.100.5.5.8	Rp. 13,500.00	per Kg
5	Besi plat	Rp. 13,500.00	per Kg
6	Besi Kanal C 150.50.50.3.2	Rp. 12,500.00	per Kg
7	Baut mur HTB A325O 5/8"X2 1/2 "	Rp. 7,500.00	per bh
8	Baut angkur dia 19 mm - 60 cm	Rp. 75,000.00	per bh
9	Baut keras	Rp. 50,000.00	per bh
10	Base Plate steinlis dia 2 1/2 "	Rp. 56,000.00	per bh
11	Suport Hand railing steinlis dia 2 1/2 "	Rp. 50,000.00	per bh
12	Besi Hollow 20.20.2 MM	Rp. 7,500.00	per m1
13	Besi Hollow 20.40.2 MM	Rp. 15,000.00	per m1
B.	BAHAN CAT/MINYAK/KUAS		
1	Cat Besi	Rp. 48,000.00	per Kg
2	Cat Kayu	Rp. 49,000.00	per Kg
3	Cat Meni Besi	Rp. 35,000.00	per Kg
4	Cat Tembok Interior	Rp. 56,000.00	per Kg
5	Cat Tembok Exterior	Rp. 115,000.00	per Kg
6	Amplas	Rp. 5,000.00	per Lbr
7	Kuas Cat 3"	Rp. 10,000.00	per Bh
8	Kuas Cat 6"	Rp. 15,000.00	per Bh
9	Minyak Cat (Thiner A)	Rp. 20,000.00	per ltr
10	Minyak begesting	Rp. 6,500.00	per ltr
11	Minyak Pelumas	Rp. 30,000.00	per ltr
12	Alkalin	Rp. 25,000.00	per Kg
13	Solar	Rp. 6,500.00	per ltr
14	Serat Fiber	Rp. 12,000.00	per m2
15	Sealent	Rp. 60,000.00	per tube
16	Oli	Rp. 34,000.00	per ltr
17	Silicone sealant	Rp. 8,250.00	per m1
18	Waterproof	Rp. 48,000.00	per Kg
C	BAHAN KAYU, TRIPLEK, MULTIPLEK		
1	Kayu Meranti balok/usuk 5/7	Rp. 3,300,000.00	per m3
2	Kayu Meranti balok/usuk 6/15	Rp. 3,650,000.00	per m3
3	Kayu Meranti papan begesting (MC)	Rp. 1,750,000.00	per m3
4	Kayu Meranti Papan 2/20,4/10	Rp. 5,750,000.00	per m3
5	Kayu Kamper (Slimar)	Rp. 9,400,000.00	per m3
6	Kayu Kamper (Papan)	Rp. 9,500,000.00	per m3
7	Kayu Kamper (Usuk)	Rp. 9,200,000.00	per m3
8	Kayu Kamper	Rp. 9,000,000.00	per m3
9	Kayu Dolken O 8- 10 Panjang 4 m1	Rp. 18,000.00	per btg
10	Kayu Gelam Ø 8 - 12 cm panjang : 4 m	Rp. 25,000.00	per btg
11	Triplek tebal 4 mm uk 120x240 cm	Rp. 95,000.00	per Lbr

No	Uraian Bahan dan Tenaga Kerja	Harga Satuan	Satuan
D	BAHAN PAKU, BAUT MUR, ANGKUR		
1	Paku 2 s/d 5"	Rp. 18,000.00	per Kg
2	Paku Asbes	Rp. 19,500.00	per Kg
3	Paku Reng	Rp. 18,000.00	per Kg
4	Paku Klem (No.4)/ Paku Usuk	Rp. 18,000.00	per Kg
5	Angkur pintu besi	Rp. 25,000.00	per Bh
6	Baut Skerup	Rp. 1,000.00	per Bh
7	Paku Sekrup	Rp. 500.00	per bh
8	Skrup/ Ripet	Rp. 400.00	per Bh
9	Angkur	Rp. 10,000.00	per Bh
10	Dinabolt M10	Rp. 12,000.00	per Bh
11	Paku triplek/Eternit	Rp. 19,500.00	per Kg
E	BAHAN KACA		
1	Kaca Polos tebal 5 mm	Rp. 95,000.00	per m2
2	Kaca Polos tebal 6 mm	Rp. 115,000.00	per m2
3	Kaca Polos tebal 8 mm	Rp. 175,000.00	per m2
4	Kaca Stopsol tebal 8 mm	Rp. 530,000.00	per m2
5	Kaca Tempered Stopsol tebal 12 mm	Rp. 1,250,000.00	per m2
6	Acrylic t = 8 mm	Rp. 250,000.00	per m2
7	Plat steinlis penjepit Acrylic	Rp. 25,000.00	per m1
F	BAHANG ENGSEL, GRENDEL, KUNCI, HANDLE		
1	Cathment 12 "	Rp. 75,000.00	per bh
2	Fixed Top Pin	Rp. 110,000.00	per set
3	Top Patch Fiiting	Rp. 220,000.00	per set
4	Door Closer	Rp. 300,000.00	per set
5	Door Stoper	Rp. 30,000.00	per unit
6	Kunci Gembok	Rp. 80,000.00	per Bh
7	Floor Hinge	Rp. 1,400,000.00	per stel
8	Bottom Patch Fitting	Rp. 150,000.00	per unit
9	Bottom Lock Fitting	Rp. 175,000.00	per unit
10	Lockase case cylinder	Rp. 165,000.00	per set
11	Lockase Window Bolt	Rp. 140,000.00	per set
12	Flush Bolt 6 "	Rp. 40,000.00	per Set
13	Flush Bolt 12 "	Rp. 60,000.00	per Set
14	Engsel pintu steinlish 4x3x3 mm	Rp. 30,000.00	per stel
15	Full Handle HS Pull	Rp. 300,000.00	per stel
16	Full Handle Stainlessstel t= 60 cm	Rp. 340,000.00	per stel
17	Full Handle	Rp. 256,000.00	per stel
18	Lever Handle	Rp. 140,000.00	per stel
19	Handle HDS DKS	Rp. 125,000.00	per stel
20	Handle Lock Jendela	Rp. 60,000.00	per stel
G	BAHAN ALUMINIUM		
1	Aluminium kusen pintu & jendela 4"x1 3/4"	Rp. 88,000.00	per m1
2	Aluminium kusen pintu & jendela 3"x1 3/4"	Rp. 82,500.00	per m1
3	Aluminium frame daun jendela	Rp. 78,000.00	per m1
4	Aluminium frame daun pintu 4,5x6,5 cm	Rp. 84,000.00	per m1
5	Aluminium frame daun pintu 4,5x11 cm	Rp. 87,000.00	per m1
6	Aluminium ventilasi 1 'x 3 "	Rp. 25,000.00	per m1
7	Aluminium frame vison	Rp. 40,000.00	per m1
8	Spigot aluminium	Rp. 14,000.00	per m1
9	Aluminium Composit Panel (ACP)	Rp. 180,000.00	per m2
10	Aluminium Composit Panel Perforeted 3 mm (ACP)	Rp. 240,000.00	per m2

No	Uraian Bahan dan Tenaga Kerja	Harga Satuan	Satuan
K	UPAH TENAGA KERJA		
1	Pekerja	Rp. 60,000.00	per hari
2	Tukang kayu	Rp. 75,000.00	per hari
3	Kepala Tukang kayu	Rp. 85,000.00	per hari
4	Tukang batu	Rp. 75,000.00	per hari
5	Kepala Tukang Batu	Rp. 85,000.00	per hari
6	Tukang besi	Rp. 75,000.00	per hari
7	Kepala tukang besi	Rp. 85,000.00	per hari
8	Tukang cat	Rp. 75,000.00	per hari
9	Kepala tukang cat	Rp. 85,000.00	per hari
10	Tukang listrik	Rp. 75,000.00	per hari
11	Kepala tukang listrik	Rp. 85,000.00	per hari
12	Mandor	Rp. 95,000.00	per hari
13	Operator	Rp. 100,000.00	per hari
14	Tukang Pipa	Rp. 75,000.00	per hari
15	Tukang Las	Rp. 75,000.00	per hari

HARGA BAHAN

No	Uraian Pekerjaan	Satuan	Harga (Rp)
1	2	3	6
Elektrikal			
1	Kabel NYFGBY 4 X 50mm ² BC 50mm ²	m'	84,500.00
2	Kabel NYY 4 X 6mm ² + BC 6mm ²	m'	54,600.00
3	Kabel NYM 3 x 2.5 mm ²	m'	15,600.00
4	Kabel NYM 2 x 2.5 mm ²	m'	10,400.00
5	Kabel NFGBY 4 x 2.5 mm ²	m'	33,800.00
6	Kabel NYY 4 X 4mm ² + BC 4mm ²	m'	58,500.00
7	Kabel NYY 4 X 10mm ² + BC 10mm ²	m'	71,500.00
8	Kabel try lantai 1 ukuran 100mm x 300mm	m'	250,000
9	Kabel try Riser ukuran 100mm x 300mm	m'	250,000
10	MCCB 3 Phase 160 A/36KA	bh	450,000
11	MCCB 3 Phase 40 A/18KA	bh	550,000
12	MCCB 3 Phase 30 A/18KA	bh	550,000
13	MCCB 3 Phase 20 A/18KA	bh	550,000
14	MCB 1 Phase 16 A/4,5 KA	bh	65,000
15	MCB 1 Phase 10 A/4,5 KA	bh	65,000
16	MCB 3 Phase 40 A/18 KA		350,000
17	Amper meter	bh	250,000
18	Volt meter	bh	250,000
19	VSS	bh	250,000
20	Fuse 2 A	bh	25,000
21	Lampu Indikator	bh	75,000
22	Cu Bar	bh	350,000
23	Box Panel LVMDP+ Wiring	bh	1,250,000
24	Juction Box Telepon 10 pair	unit	205,000
25	PABX 1 Line 10 Extantion	unit	6,500,000
26	Outlet Telepon	bh	65,000
27	Pesawat telephone	bh	250,000
28	Instalasi outlet telepon dengan kabel ITC 2 x 2 x d.0,6 mm	titik	265,000
29	dalam conduit PVC HI dia. 20 mm		
30	Instalasi AC 1Phase/220 Volt	ttk	275,000
31	Instalasi pipa drain AC.pipa PVC Ø 25mm ² / ¾	ttk	15,000
32	Stop Kontak 1 Phase, 200 VA	bh	45,500.00
33	Saklar Tun 0.15	bh	32,500.00
34	Saklar Ganda	bh	58,500.00
35	Lampu SL 50 WATT	bh	110,500.00
36	Lampu SL 18 WATT	bh	58,500.00
37	Lampu SL 11 WATT	bh	45,500.00
38	Lampu Down Light (Teme VHO SD, koridor)	bh	455,000.00
39	Lampu Taman SL 1 x18 watt (termasuk tiang lampu dan pondasi)	bh	2,730,000.00
40	Fiting lampu E 27	bh	32,500.00
41	Exhause Fan Toilet 100 cfm /50 Watt	bh	585,000.00
	TB-SS	Unit	205,000
	Power Amplifier 160 Watt	bh	12,500,000
	Paging Mic. Call	bh	8,500,000
	DVD/CD/MP3/Radio Tuner	bh	2,500,000
	Horn Speaker 15 Watt	bh	350,000
	Instalasi Horn Speaker Kabel NYMHY 2 x 1.5 mm ²	ttk	265,000
	dalam conduit PVC HI dia. 20 mm		
Penyambungan			
1	Pemasangan Listrik Dengan Daya 79 kVA	ls	295,500,000.00
2	Penyambungan Telepon (dengan 3 sambungan)	ls	6,500,000.00
3	Pemasangan /Sambungan PDAM Dia.Pipa 2"	ls	12,000,000.00
Material Bantu			
1	Pipa Conduit 20 HI	m'	5,200.00
2	Klem Pipa Conduit	bh	650.00
3	T.Doost	bh	1,950.00

	PIPA PPR PN - 10		
1	Pipa Ø 15 mm / 1/2"	m'	10,010.00
2	Pipa Ø 20 mm / 1/4"	m'	14,170.00
3	Pipa Ø 25 mm / 1"	m'	21,710.00
4	Pipa Ø 32 mm / 1¼"	m'	33,540.00
5	Pipa Ø 40 mm / 1½"	m'	52,910.00
	PIPA PVC Class AW		
1	Pipa Ø 150 mm / 6" (PVC "AW")	m'	98,000.00
2	Pipa Ø 100 mm / 4" (PVC "AW")	m'	83,460.00
3	Pipa Ø 80 mm / 3" (PVC "AW")	m'	53,950.00
4	Pipa Ø 65 mm / 2 ½" (PVC "AW")	m'	35,360.00
5	pipa Ø 50 mm / 2" (PVC "AW")	m'	27,430.00
6	Ø 80 mm / 3" (PIPA HIDER AIR BERSIH)	LS	2,000,000.00
7	Floor drain Ø 80	bh	225,000.00
8	Floor drain Ø 50	bh	195,000.00
9	Clean Out Ø 50	bh	195,000.00
10	Clean Out Ø 100	bh	325,000.00
11	Clean Out Ø 100	bh	325,000.00
12	Fitting	ls	12,000.00
13	Support	ls	3,200.00
14	Material Bantu	ls	1,300.00
15	Alat Kerja	ls	1,000.00
16	Upah Pasang	M	22,000.00
17	Testing	ls	1,600.00
18	Gate Valve Ø 40 mm / 2"	bh	600,000
19	Gate Valve Ø 40 mm / 1½"	bh	450,000
20	Gate Valve Ø 25 mm / 1"	bh	225,000
21	Bak kontrol 40x40	unit	450,000
22	Bak kontrol 60x60	unit	450,000
23	Septic Tank Bio Filter Kap. 6 m³	SET	15,000,000
24	Pompa Air Sanyo c/w assesoris	unit	7,500,000
24	Material Bantu	LS	500,000
25	Pengadaan Bak Tandon Atas Kapasitas 1 m³	unit	4,500,000
26	Air terminal lightning protection radius 80m	unit	25,000,000
27	Conecting Sleeve	unit	250,000
28	NYY kabel 1x70 mm²	m1	95,000
29	Material Instalasi	ls	500,000
30	Grounding System	ttk	2,500,000
31	Ijin ijin dari Instansi yang terkait	lot	4,500,000

ANALISA HARGA SATUAN PEKERJAAN MEKANIKAL DAN ELEKTRICAL TAHUN 2014

A. PEKERJAAN ELECTRICAL

No	Uraian Pekerjaan	Vol.	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Harga (Rp)
1	2	3	4	5	6
1	Inst. Penerangan, NYM 3x2,5 mm ² (o) PVC HI dia. 20mm				236,730
	a Kabel NYM 3 x 2.5 mm2	9.0	m	15,600	140,400
	b Pipa Conduit 20 HI	9.0	m	5,200	46,800
	c Klem Pipa Conduit	10.0	bh	650	6,500
	d T.Doost	2.0	bh	1,950	3,900
	e Socket Conduit	3.0	bh	650	1,950
	f Fisher	21.0	bh	195	4,095
	g Lasdop	3.0	bh	195	585
	J Upah Instalasi Kabel + Pipa	1.0	ls	32,500	32,500
	Jumlah Total				236,730
2	Inst. Stop kontak, NYM 3x2,5 mm ² (o) PVC HI dia. 20mm				256,230
	a Kabel NYM 3 x 2.5 mm2	10.0	m	15,600	156,000
	b Pipa Conduit 20 HI	10.0	m	5,200	52,000
	c Klem Pipa Conduit	11.0	bh	650	7,150
	d T.Doost	1.0	bh	1,950	1,950
	e Socket Conduit	3.0	bh	650	1,950
	f Fisher	21.0	bh	195	4,095
	g Lasdop	3.0	bh	195	585
	J Upah Instalasi Kabel + Pipa	1.0	ls	32,500	32,500
	TOTAL				256,230
3	Instalasi antar tiang lampu taman kabel NYFGBY4x2,5mm2				679,780
	a Kabel NFGBY 4 x 2.5 mm2	20.0	m'	33,800	676,000
	g Lasdop	4.0	bh	195	780
	J Upah gelar kabel	1.0	ls	3,000	3,000
	TOTAL			Rp.	679,780
4	Galian Kabel lewat Taman/Paving & urug kembali				36,075
	a Galian & Uruk kembali	1.0	m'	23,400	23,400
	b Batu Bata	11.0	bh	975	10,725
	c Pasir	0.0	m3	195,000	1,950
	TOTAL				36,075
5	Lampu SL 50 WATT				115,050
	a Lampu SL 50 WATT	1.0	bh	110,500	110,500
	b Upah Pasang	0.1	OH	91,000	4,550
	Jumlah Total				115,050
6	Lampu SL 18 WATT				63,050
	a Lampu SL 18 WATT	1.0	bh	58,500	58,500
	b Upah Pasang	0.1	OH	91,000	4,550
	Jumlah Total				63,050
7	Lampu SL 11 WATT				50,050
	a Lampu SL 11 WATT	1.0	bh	45,500	45,500
	b Upah Pasang	0.1	OH	91,000	4,550
	Jumlah Total				50,050
8	Exhaust Fan Toilet 100 cfm /50 Watt				603,200
	a Exhaust Fan Toilet 100 cfm /50 Watt	1.0	bh	585,000	585,000
	b Upah Pasang	0.2	OH	91,000	18,200
	Jumlah Total				603,200
9	Lampu Down Light (Teme VHO SD, koridor)				459,550
	a Lampu Down Light (Teme VHO SD, koridor)	1.0	bh	455,000	455,000
	b Upah Pasang	0.1	OH	91,000	4,550
	Jumlah Total				459,550

10	Lampu Taman SL 1 x18 watt (termasuk tiang lampu dan pondasi)				1,103,050
	a Lampu SL 18 WATT	1.0	bh	58,500	58,500
	Tiang + Pondasi	1.0	ls	1,040,000	1,040,000
	b Upah Pasang	0.1	OH	91,000	4,550
	Jumlah Total				1,103,050
11	Fiting lampu E 27				37,050
	a Fiting lampu E 27	1.0	bh	32,500	32,500
	b Upah Pasang	0.1	OH	91,000	4,550
	Jumlah Total				37,050
12	Stop Kontak 1 Phase, 200 VA				50,050
	a Stop Kontak 1 Phase, 200 VA	1.0	bh	45,500	45,500
	b Upah Pasang	0.1	OH	91,000	4,550
	Jumlah Total				50,050
13	Saklar Tunggal				37,050
	a Saklar Tunggal	1.0	bh	32,500	32,500
	b Upah Pasang	0.1	OH	91,000	4,550
	Jumlah Total				37,050
14	Saklar Ganda				63,050
	a Saklar Ganda	1.0	bh	58,500	58,500
	b Upah Pasang	0.1	OH	91,000	4,550
	Jumlah Total				63,050
15	*-Kabel NYFGBY 4 X 50mm2 BC 50mm2				121,940
	a Kabel NYFGBY 4 X 50mm2 BC 50mm2	1.0	m'	84,500	84,500
	g Spatu Kabel dia.50	4.0	bh	8,450	33,800
	J Upah Pasang	0.0	ls	91,000	3,640
	TOTAL			Rp.	121,940
15	*-Kabel NYY 4 X 4mm2 + BC 4mm2				95,940
	a Kabel NYY 4 X 4mm2 + BC 4mm2	1.0	m'	58,500	58,500
	g Spatu Kabel dia.50	4.0	bh	8,450	33,800
	J Upah Pasang	0.0	ls	91,000	3,640
	TOTAL			Rp.	95,940
15	*-Kabel NYY 4 X 10mm2 + BC 10mm2				108,940
	a *-Kabel NYY 4 X 10mm2 + BC 10mm2	1.0	m'	71,500	71,500
	g Spatu Kabel dia.50	4.0	bh	8,450	33,800
	J Upah Pasang	0.0	ls	91,000	3,640
	TOTAL			Rp.	108,940

B. PEKERJAAN MEKANIKAL

No	Uraian Pekerjaan	Vol.	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Harga (Rp)
1	2	3	4	5	6
	PIPA PVC Class AW				
1	Pipa Ø 100 mm / 4" (PVC "AW")				124,560
	Pipa Ø 100 mm / 4" (PVC "AW")	1.00	M	83,460.00	83,460
	Fitting	1.00	ls	12,000.00	12,000
	Support	1.00	ls	3,200.00	3,200
	Material Bantu	1.00	ls	1,300.00	1,300
	Alat Kerja	1.0	ls	1,000.00	1,000
	Upah Pasang	1.00	M	22,000.00	22,000
	Testing	1.0	ls	1,600.00	1,600
	Sub Total				124,560
2	Pipa Ø 80 mm / 3" (PVC "AW")				100,650
	Pipa Ø 80 mm / 3" (PVC "AW")	1.00	M	53,950.00	53,950
	Fitting	1.00	ls	19,800.00	19,800
	Support	1.00	ls	3,200.00	3,200
	Material Bantu	1.00	ls	1,300.00	1,300
	Alat Kerja	1.0	ls	1,000.00	1,000
	Upah Pasang	1.00	M	19,800.00	19,800
	Testing	1.0	ls	1,600.00	1,600
	Sub Total				100,650

3	Pipa Ø 65 mm / 2 ½" (PVC "AW")				79,860
	Pipa Ø 65 mm / 2 ½" (PVC "AW")	1.00	M	35,360.00	35,360
	Fitting	1.00	Is	19,800.00	19,800
	Support	1.00	Is	3,200.00	3,200
	Material Bantu	1.00	Is	1,300.00	1,300
	Alat Kerja	1.0	Is	1,000.00	1,000
	Upah Pasang	1.00	M	17,600.00	17,600
	Testing	1.0	Is	1,600.00	1,600
	Sub Total				79,860
4	pipa Ø 50 mm / 2" (PVC "AW")				67,530
	pipa Ø 50 mm / 2" (PVC "AW")	1.00	M	27,430.00	27,430
	Fitting	1.00	Is	19,800.00	19,800
	Support	1.00	Is	3,200.00	3,200
	Material Bantu	1.00	Is	1,300.00	1,300
	Alat Kerja	1.0	Is	1,000.00	1,000
	Upah Pasang	1.00	M	13,200.00	13,200
	Testing	1.0	Is	1,600.00	1,600
	Sub Total				67,530
5	Ø 50 mm / 2" PIPA PVC "D" (pipa Ventilasi)				63,130
	Pipa PVC	1.00	M	27,430.00	27,430
	Fitting	1.00	Is	19,800.00	19,800
	Support	1.00	Is	3,200.00	3,200
	Material Bantu	1.00	Is	1,300.00	1,300
	Alat Kerja	1.0	Is	1,000.00	1,000
	Upah Pasang	1.00	M	8,800.00	8,800
	Testing	1.0	Is	1,600.00	1,600
	Sub Total				63,130
6	Floor drain Ø 50				205,100
	Floor drain Ø 50	1.00	M	195,000.00	195,000
	Material Bantu	1.00	Is	1,300.00	1,300
	Upah Pasang	1.00	M	8,800.00	8,800
	Sub Total				205,100
7	Clean Out Ø 50				205,100
	Clean Out Ø 50	1.00	M	195,000.00	195,000
	Material Bantu	1.00	Is	1,300.00	1,300
	Upah Pasang	1.00	M	8,800.00	8,800
	Sub Total				205,100
8	Clean Out Ø 100				335,100
	Clean Out Ø 100	1.00	M	325,000.00	325,000
	Material Bantu	1.00	Is	1,300.00	1,300
	Upah Pasang	1.00	M	8,800.00	8,800
	Sub Total				335,100
	PIPA PPR PN - 10				
9	Pipa Ø 40 mm / 1½				88,610
	Pipa Ø 40 mm / 1½	1.00	M	52,910.00	52,910
	Fitting	1.00	Is	19,800.00	19,800
	Support	1.00	Is	3,200.00	3,200
	Material Bantu	1.00	Is	1,300.00	1,300
	Alat Kerja	1.0	Is	1,000.00	1,000
	Upah Pasang	1.00	M	8,800.00	8,800
	Testing	1.0	Is	1,600.00	1,600
	Sub Total				88,610
10	Pipa Ø 32 mm / 1¼"				61,320
	Pipa Ø 32 mm / 1¼"	1.00	M	33,540.00	33,540
	Fitting	1.00	Is	11,880.00	11,880
	Support	1.00	Is	3,200.00	3,200
	Material Bantu	1.00	Is	1,300.00	1,300
	Alat Kerja	1.0	Is	1,000.00	1,000
	Upah Pasang	1.00	M	8,800.00	8,800
	Testing	1.0	Is	1,600.00	1,600
	Sub Total				61,320

11	Pipa.Ø 25 mm / 1"				40,810
	Pipa.Ø 25 mm / 1"	1.00	M	21,710.00	21,710
	Fitting	1.00	ls	3,200.00	3,200
	Support	1.00	ls	3,200.00	3,200
	Material Bantu	1.00	ls	1,300.00	1,300
	Alat Kerja	1.0	ls	1,000.00	1,000
	Upah Pasang	1.00	M	8,800.00	8,800
	Testing	1.0	ls	1,600.00	1,600
	Sub Total				40,810
12	Pipa Ø 20 mm / 1/4"				30,870
	Pipa Ø 20 mm / 1/4"	1.00	M	14,170.00	14,170
	Fitting	1.00	ls	800.00	800
	Support	1.00	ls	3,200.00	3,200
	Material Bantu	1.00	ls	1,300.00	1,300
	Alat Kerja	1.0	ls	1,000.00	1,000
	Upah Pasang	1.00	M	8,800.00	8,800
	Testing	1.0	ls	1,600.00	1,600
	Sub Total				30,870
13	Pipa Ø 15 mm / 1/2"				27,010
	Pipa Ø 15 mm / 1/2"	1.00	M	10,010.00	10,010
	Fitting	1.00	ls	800.00	800
	Support	1.00	ls	3,200.00	3,200
	Material Bantu	1.00	ls	1,300.00	1,300
	Alat Kerja	1.0	ls	1,300.00	1,300
	Upah Pasang	1.00	M	8,800.00	8,800
	Testing	1.0	ls	1,600.00	1,600
	Sub Total				27,010

BIOGRAFI



Identitas Penulis

Nama	: Muhammad Shofi
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Tempat/Tanggal Lahir	: Gresik, 20 April 1988
Kewarganegaraan	: Indonesia
Agama	: Islam
Alamat	: Desa Gedangan, Kec. Sidayu, Kab. Gresik
Email	: chopyskins@gmail.com

Riwayat pendidikan

1992-1995	: TK Nurul Fatah Gedangan
1995-2001	: MI Nurul Fatah Gedangan
2001-2004	: MTS Nurul Fatah Gedangan
2004-2007	: MA Ihyaul Ulum Dukukn, Gresik
2010-2014	: Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya